GAME REVIEWS: ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ, LORD OF THE RINGS, MECHWARRIOR 4, BANDITS, NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2, ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD

2 CD-ROMs!

ΔΩΡΟ SWAT 3

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

ΤΕΥΧΟΣ 159 ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2003 € 6,50



Arx Fatalis

Ταξίδι στο βασίλειο του σκότους


It's a long road ahead before you can build your Empire.
Impressions City Building Series
Emperor
Rise of the Middle Kingdom
Sierra
Now you can challenge your friends with the new Multiplayer Mode.
City Building Games
SIERRA™

EDITORIAL

EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIAL EDITORIA

Πάει κι αυτό! Το 2002 δηλαδή. Δεν μπορώ να πω πως έχω παράπονο, αν εξαιρέσει βέβαια κανείς τον παιχνιδονόμο που μας άλλαξε λίγο τα φώτα τους τελευταίους μήνες. Εχω ελπίδες όμως ότι θα λήξει αισίως η αστεία αυτή υπόθεση, καθώς πρόσφατα μπήκε και η Ευρωπαϊκή Ενωση στο παιχνίδι. Γιατί αν περιμέναμε από τους Ελληνες...

Το Grand Prix του "PC Master", που πραγματοποιήθηκε στο ξενοδοχείο "Αμαλία" της Αθήνας, μας χάρισε τρεις ημέρες ξέφρενου -έως και εξοντωτικού- gaming. Το βράδυ της Κυριακής δεν μπορούσαμε να πάρουμε τα πόδια μας από την κούραση, το ευχαριστηθήκαμε όμως δεόντως.

Χάρη στο Grand Prix, όλες οι υπόλοιπες ενασχολήσεις των στελεχών του περιοδικού μπήκαν σε δεύτερη μοίρα. Να φανταστείτε ότι κατά τη διάρκεια εκείνης της εβδομάδας δεν ακούμπησα καν το Schizm που είχα βάλει στον υπολογιστή μου από το "PC Master Gold". Το συγκεκριμένο παιχνίδι το είχα μεράκι καθώς, όταν είχε πρωτοβγεί, το γέρικο PC μου δεν διέθετε DVD-ROM drive. Ηρθε όμως "ο καιρός να γελάσει κι ο φτωχός". Κι έτσι βρέθηκα να παίζω το Schizm εν έτει 2002.

Ο Τσουρινάκης όμως, ο οποίος βλέπει Quake και του σηκώνονται τα γένια, είχε όλο τον καιρό να παίξει και, παίζοντας, να αγαπήσει το γαλλικό Arx Fatalis, ένα από τα καλύτερα RPGs της χρονιάς -σύμφωνα με τα λεγόμενά του. Και εμείς, που του έχουμε μια κάποια εμπιστοσύνη στα θέματα αυτά, το μοστράραμε στο εξώφυλλο.

Στο τεύχος αυτό περιλαμβάνεται και η παρουσίαση ενός ελληνικού adventure game και μάλιστα αξιώσεων. Πρόκειται για τις "Συνωμοσίες", μια ιδιαίτερα φιλόδοξη παραγωγή, με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες, δύσκολους γρίφους και αρκετή δόση αυτοσαρκασμού.

Ναι, φίλες και φίλοι. Ο πολυαναμενόμενος άνεμος της αλλαγής, φύσηξε! Το πρώτο ελληνικό adventure "επαγγελματικών προδιαγραφών" είναι εδώ!

Γιάννης Πατρίκος

PCmaster

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress A.E.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα,
τηλ.: 210 9238672, fax: 210 9216847,
e-mail: pcmaster@compupress.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νικος Μανουσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ: Γιαννης Πατρικος
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Βαγγέλης Κρατσας
ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ: Χαρης Κλάδης
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγαπη Λαλιωτη
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING: Λουκια Ταλιαδωρου
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζεφ Φιλο
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κρατσας, Ζωη Μαρμαρα, Χαρης Κλάδης
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Derek dela Fuente, Βαγγελης Αλευριτης, Ιακωβος Βλιωρας, Κωστας Γεροντης, Αλεξιος Ευθυμιου, Δημητρης Ιωαννιδης, Γιωργος Καβουρας, Γιαννης Καλοσκαμπης, Γιωργος Καρακατσιωτης, Κιμωνας Κεκές, Νικος Κοντης, Οδυσσέας Κουραφαλος, Γιωργος Λουκάς, Ορέστης Μανουσος, Χρήστος Μαντζιος, Νασος Μπελλος, Σωτηρης Μπελλος, Σπύρος Παρασχης, Ανδρέας Τσουρινακης, Μανωλης Φουρνιστακης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Παρης Κοντόγκονας
ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λυρης
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Ασπασια Θεοδοσιου
MARKETING: Κώστας Λαμπορντινος
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ: Αντωνης Ρουσσος
ART DIRECTOR: Κατια Σααντα, Μαιρη Λυμπερη
ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.: Βασω Τσορλαλη
D.T.P. ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Βασιλης Ευσταθιου, Θεμης Σκουφης
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Γεωργια Μωρου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Ολγα Τυμπακιανακη, Δωρα Γιακουμη
ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιωργος Λαζαριδης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Γιαννης Τσουκαρης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Βασιλης Αναγνωστου, Δημητρης Μαραγκακης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιαννης Τζιφας
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Παναγιωτα Πασχαλη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Αφοι Τζιφα
ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ: COPY PRINT
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ
ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ: ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



Περιεχόμενα

10 CD-ROM Pages
Αναλυτική παρουσίαση των περιεχομένων του CD.

14 Next Generation
Τα gadgets του 21ου αιώνα.

18 PC Matrix
Στήλη για τα τεκταινόμενα στο χώρο των games, της πληροφορικής και του Internet.

28 PC Spy
Previews από τα πιο "hot" παιχνίδια που πρόκειται να κυκλοφορήσουν.

38 Adventure & RPGs Update
Οι τελευταίες εξελίξεις από το χώρο των adventures και των RPGs.

40 PC Flash
Παρουσιάσεις προϊόντων και υπηρεσιών της ελληνικής αγοράς.

50 Πριν Αγοράσετε
...μην παραλείψετε να διαβάσετε τις συμβουλές του "PC Master".

58 Trouble Shooter
Η στήλη που φιλοδοξεί να σας λύσει τα χέρια μια για πάντα.

68 User Power
Δυναμικές παρεμβάσεις των αναγνωστών μας στην ελληνική πραγματικότητα της πληροφορικής.

70 Μεταξύ μας
Σχολιασμός των δρώμενων της πληροφορικής.

72 New Millennium
Ειδήσεις, γεγονότα και εξελίξεις που αφορούν στους πολίτες του μέλλοντος.

78 Grand Prix 2002
Μπόρα ήταν και... πέρασε! Το σημαντικότερο gaming event της χώρας μας ολοκληρώθηκε με επιτυχία. Διαβάστε το σχετικό ρεπορτάζ!

82 Τα πάντα για το MAME
Όλα όσα θα θέλατε να ξέρετε για το δημοφιλές emulator games' software και δεν τολμούσατε να ρωτήσετε!

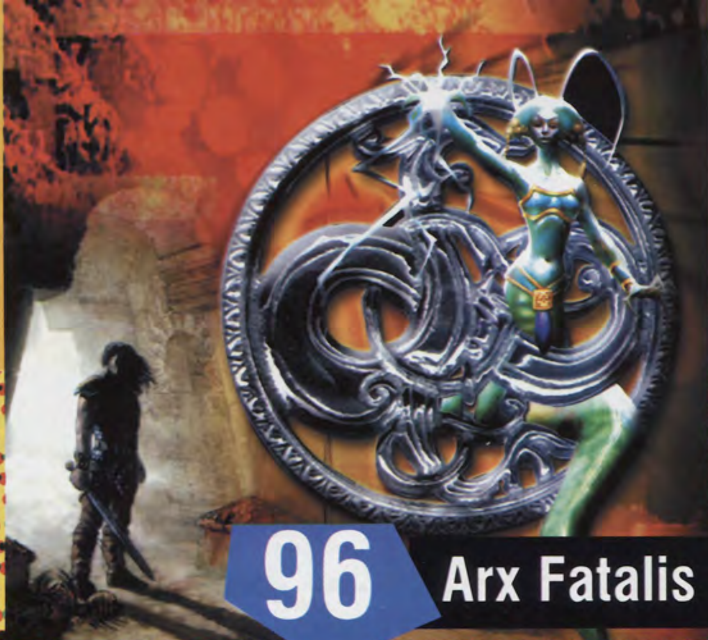
88 Tolkien: Ελληνικές on-line κοινότητες
Ενας μοναδικός οδηγός στην ελληνική δικτυακή πλευρά του... πατέρα των δαχτυλιδιών!

96 Arx Fatalis
Ενα θεοσκότεινο RPG σας προκαλεί να ασχοληθείτε μαζί του. Θα τολμήσετε;

102 Συνωμοσίες
Ενα ελληνικό adventure game υψηλότατων προδιαγραφών!

108 Fellowship of the Ring
Η μεταφορά του ομώνυμου βιβλίου του Tolkien στις οθόνες των PCs μας!

e-mail: pcmaster@compupress.gr



96 Arx Fatalis



128 Robin Hood



108 Fellowship of the Ring

PC Master αλλά... ψηφιακά

- **PROGRAMMING**
- **The 4th Coming**
  Η στήλη των φίλων του δημοφιλούς on-line RPG.
- **MOST WANTED**
  Οδηγός για multiplayer Age Of Empires 2.

112 Need for Speed: Hot Pursuit 2
Το νέο "παιδί" της δημοφιλούς racing σειράς είναι εδώ!

116 Mechwarrior 4: Mercenaries
Πιλοτάρετε το γιγάντιο ρομπότ σας σε μια σειρά δύσκολων αποστολών, κυνηγώντας τη δόξα και το χρήμα!

120 Sudden Strike 2
Ενα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής με θεματολογία βγαλμένη από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο!

124 Dragon's Lair 3D
Η επιστροφή του ιππότη! Μπορεί να μη διαθέτει στρογγυλή τράπεζα, αλλά είναι πολύ διασκεδαστικός!

128 Robin Hood: The Legend of Sherwood
Στο "στοιχειωμένο" δάσος του Σέργουντ ο Ρομπέν και οι παράνομοί του μάχονται για τη δικαιοσύνη. Θα τους δώσετε ένα χεράκι;

132 Bandits: Phoenix Rising
Ενα action game με... αυτοκίνητα.

136 The Sims: Unleashed
"Μπαμπά, μπαμπά, κάποιος χτυπάει την πόρτα! Λες να είναι πάλι τα Sims;"

140 Hints & Tips
Μήπως σε αυτές τις σελίδες θα βρείτε λύσεις στα προβλήματά σας με τα games;

146 Adventure SOS
Λύσεις και hints για adventures.

150 Dark Side
Σχόλια και παρασκήνια από τον κόσμο των computer games.

152 FANzine
Ειδήσεις, νέα, σχόλια, παρασκήνια και πολλά ενδιαφέροντα από τη μεγάλη οικογένεια των PC users!

162 MODified gaming
Η στήλη για τα modifications των αγαπημένων σας παιχνιδιών.

168 Utopia
Ολα τα τελευταία νέα από το χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής.

178 Do it Yourself
Ασφαλίστε το PC σας! Πλήρης οδηγός για να προστατευτείτε από διαβολικά χέρια!

182 Αλληλογραφία
Ανοιχτή γραμμή επικοινωνίας με τους αναγνώστες μας.

190 Cinemaster
Παρουσιάσεις νέων ταινιών, κριτικές, DVD releases και νέα από τον κινηματογράφο στο Internet.

193 Τα κόμιξ του "PC Master"
Μια χιουμοριστική ματιά στα gaming γεγονότα.

PC MASTER & GAMEWEB SITES

Στη σελίδα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ό,τι καινούριο μπορείτε να βρείτε στα sites του "PC Master" (http://www.pcmaster.gr) και του GameWeb (http://www.gameweb.gr). Όπως θα διαπιστώσετε, το υλικό που περιέχεται είναι ιδιαίτερα πλούσιο και ενδιαφέρον, ελπίζουμε μάλιστα πως με τις δικές σας παρατηρήσεις και υποδείξεις θα βελτιώνεται συνεχώς!

www.gameweb.gr





www.pcmaster.gr

GAMEWEB

Μπόλικο πράγμα στο GameWeb αυτόν το μήνα, ειδικά λόγω της έλευσης των εορτών! Είναι φως φανάρι πως η Ζωή Μαρμαρά κάτι ετοιμάζει, αλλά δεν μας το αποκαλύπτει! Βεβαίως, κάτι έχει πάρει το μάτι μου, αλλά δεν μπορώ να αποκαλύψω τι...

ΝΕΑ

Πάντως, πιστό στις παραδόσεις, το GameWeb ανανεώνεται συνεχώς με νέα από το χώρο των video games, της μουσικής και του κινηματογράφου, ενώ θα βρείτε επίσης νέα reviews παιχνιδιών γραμμένα από τους αγαπημένους σας συντάκτες. Θα βρείτε επίσης previews και mini reviews από νεότατα παιχνίδια, όπως το 007: Nightfire, το Harry Potter and the Chamber of Secrets και το FIFA 2003.

DOWNLOADS

Μην ξεχάσετε να επισκεφτείτε επίσης το section των downloads, όπου μπορείτε να κατεβάσετε demos παιχνιδιών, patches, wallpapers και desktop themes, καθώς και ένα σωρό άλλα καλούδια!

PC MASTER SITE

Ώρα να δούμε τι καινούριο μπορείτε να βρείτε αυτόν τον καιρό στο επίσημο site του "PC Master". Πάμε, λοιπόν:

EDITORIAL

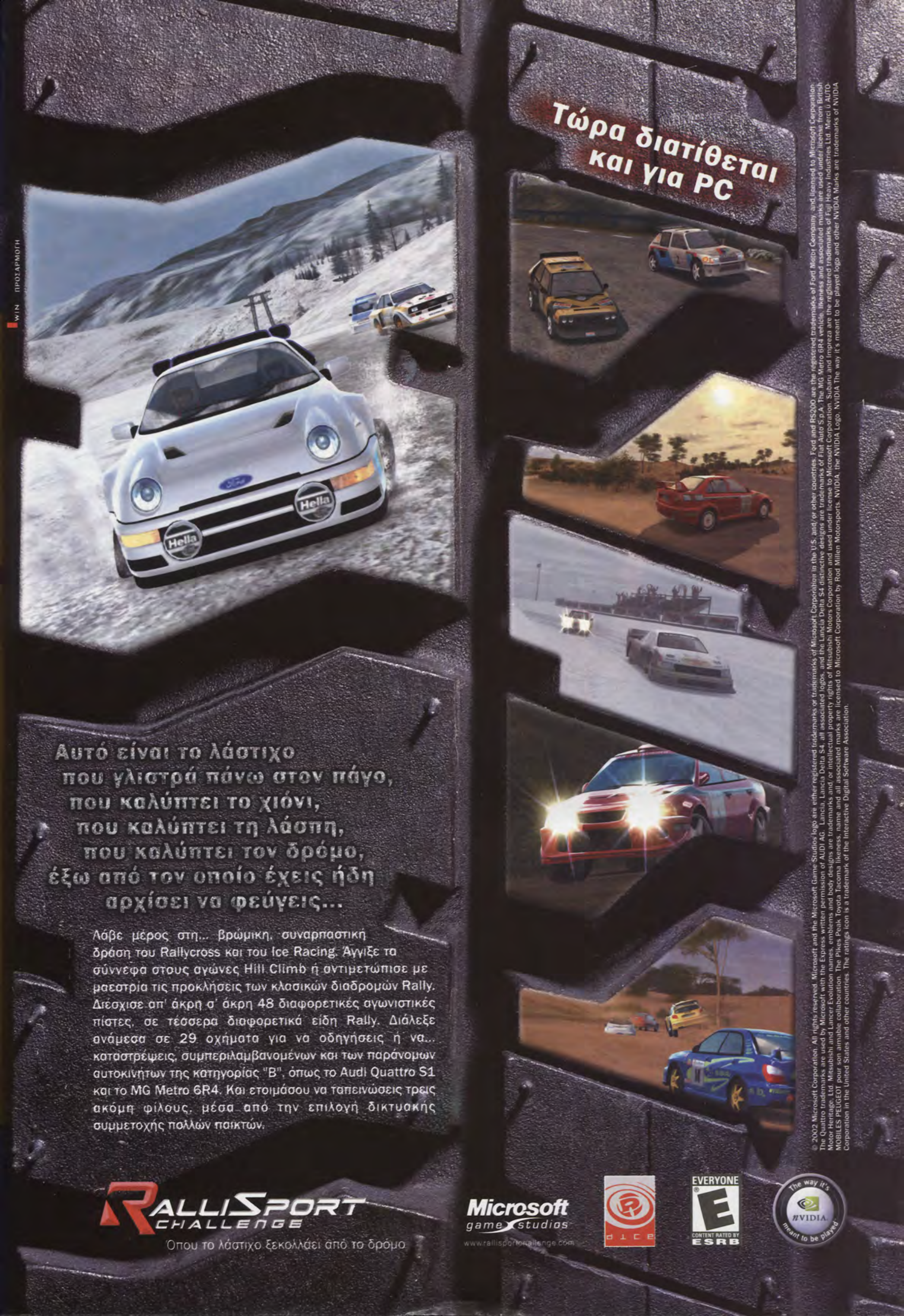
Grand Prix 2002! Τι, θέλετε και περιγραφή; Λογικό δεν είναι, το σημαντικότερο gaming event στη χώρα μας να κυριαρχεί ως πρώτη είδηση στη θεματολογία του site; Θα βρείτε τα αποτελέσματα, τους νικητές, καθώς και δεκάδες φωτογραφίες από το event που και φέτος διοργάνωσε το περιοδικό μας για τους Έλληνες gamers. Επισκεφθείτε το όσοι παρευρεθήκατε αλλά και όσοι το χάσατε! Οι δε πρώτοι, θα κρατήσετε μια γλυκιά ανάμνηση, οι δε δεύτεροι θα πειστείτε για το λάθος σας και δεν θα το επαναλάβετε του χρόνου!

ΝΕΑ

Η Κομισιόν αποφάσισε τελικά να "δαγκώσει" τη χώρα μας για το γνωστό νόμο περί απαγόρευσης παιγνίων. Διαβάστε τα τελευταία νέα σχετικά με το θέμα και μείνετε συντονισμένοι, γιατί εμείς εδώ στο "PC Master" κάνουμε ρεπορτάζ (είναι της μόδας πια!)...

Τι Σας... Περιμένει!

Οι γιορτές μπήκαν για τα καλά και οι υπεύθυνοι των δύο sites συνεχίζουν τη σκληρή προσπάθειά τους! Το μαστίγιο του Σαρκ-Ζατ είναι αρκετά απειλητικό από μόνο του, πόσο μάλλον όταν το κραδαίνει ο θηριώδης πρασινοφορεμένος αρχισυντάκτης μας! Το καλό πράγμα αργεί να γίνει, οπότε χρειάζεται λίγη υπομονή από μέρους σας. Λαμβάνουμε υπόψη όλες τις παρατηρήσεις σας και βάσει αυτών προχωρούμε σε αλλαγές που θα σας ξετρελάνουν!


Τώρα διατίθεται και για PC
Αυτό είναι το λάστιχο
που γλιστρά πάνω στον πάγο,
που καλύπτει το χιόνι,
που καλύπτει τη λάσπη,
που καλύπτει τον δρόμο,
έξω από τον οποίο έχεις ήδη
αρχίσει να φεύγεις...
Λάβε μέρος στη... βρώμικη, συναρπαστική δράση του Rallycross και του Ice Racing. Άγγιξε τα σύννεφα στους αγώνες Hill Climb ή αντιμετώπισε με μαεστρία τις προκλήσεις των κλασικών διαδρομών Rally. Διέσχισε απ' άκρη σ' άκρη 48 διαφορετικές αγωνιστικές πίστες, σε τέσσερα διαφορετικά είδη Rally. Διάλεξε ανάμεσα σε 29 οχήματα για να οδηγήσεις ή να... καταστρέψεις, συμπεριλαμβανομένων και των παράνομων αυτοκινήτων της κατηγορίας "Β", όπως το Audi Quattro S1 και το MG Metro 6R4. Και ετοιμάσου να ταπεινώσεις τρεις ακόμη φίλους, μέσα από την επιλογή δικτυακής συμμετοχής πολλών παικτών.
RalliSport Challenge
Όπου το λάστιχο ξεκολλάει από το δρόμο
Microsoft game studios
EVERYONE
CONTENT RATED BY ESRB
The way it's meant to be played
NVIDIA

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Μπαίνουμε αισίως στο νέο έτος, συνεχίζοντας την ανοδική πορεία μας και, φυσικά, τις μεγάλες προσφορές! Το να είναι κανείς αναγνώστης του "PC Master" είναι προνόμιο και αυτό φαίνεται ξεκάθαρα. Κανένα περιοδικό παγκοσμίως δεν προσφέρει σε μηνιαία βάση ένα full game, αλλά και ένα CD γεμάτο με demos, mods, patches και λοιπά αξιόλογα πράγματα!



SWAT 3:
CLOSE QUARTERS BATTLE

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 233MHz, 32MB RAM Windows 95/98/2000, 4x CD-ROM, 400MB ελεύθερα στο σκληρό, 50MB swap file, 4MB κάρτα γραφικών, Direct X 6.1

Αυτό το μήνα η προσφορά μας είναι το πολύ καλό, action/tactical game, SWAT 3! Το σενάριό του σας τοποθετεί στο άμεσο μέλλον (2005), όταν οι ηγέτες της Γης καλούνται να αποδείξουν ότι η θέληση για ειρήνη είναι μεγαλύτερη από αυτήν για πόλεμο. Στο Λος Αντζελες των Ηνωμένων Πολιτειών πρόκειται να υπογραφεί η επίσημη συνθήκη των Ηνωμένων Εθνών για την Παγκόσμια Κατάργηση των Πυρηνικών Οπλων (Nuclear Abolishment Treaty). Το 2005 θα ονομαστεί έτος ειρήνης. Ολα αυτά απέχουν μόνο μία εβδομάδα από το να γίνουν πραγματικότητα. Στις επόμενες επτά μέρες, η αστυνομία του Λος Αντζελες θα πρέπει να σιγουρέψει την ασφάλεια της πόλης από τους πιθανούς τρομοκράτες και κάθε λογής κακοποιούς, οι οποίοι δεν θα έχαναν καιρό να αδράξουν την ευκαιρία για να επιδείξουν πως η παγκόσμια ειρήνη είναι ανέφικτη. Ως παίκτες θα αναλάβετε το ρόλο του αρχηγού της ομάδας Δέλτα των ειδικών δυνάμεων της αστυνομίας (των πασίγνωστων SWAT), που αναλαμβάνουν δράση μόνο σε επικίνδυνες καταστάσεις. Η εξειδίκευση της εν λόγω ομάδας βρίσκεται στον τομέα της απελευθέρωσης ομήρων και έτσι οι περισσότερες αποστολές θα έχουν αυτό το περιεχόμενο. Οπως πάντα, η ομάδα θα πρέπει να φέρνει εις πέρας τις αποστολές της, με όσο το δυνατόν λιγότερες απώλειες από τη μεριά της αλλά και από τη μεριά των τρομοκρατών (και των αθώων φυσικά!).



ΠΡΟΤΟΥ ΞΕΚΙΝΗΣΕΤΕ

Στο παιχνίδι θα έχετε την ευκαιρία να παίξετε τις single player αποστολές του SWAT 3: Close Quarters Combat. Δυστυχώς, η αυθεντική έκδοση του παιχνιδιού, την οποία και σας προσφέρουμε, δεν έχει τη δυνατότητα για

Κωδικός εγκατάστασης

Κατά τη διαδικασία εγκατάστασης του παιχνιδιού SWAT 3: Close Quarters Battle, θα σας ζητηθεί να δώσετε τον παρακάτω κωδικό:
XEC4-NAB2-FUP7-BYS2-7926

παιχνίδι στο Διαδίκτυο. Αυτό συμβαίνει διότι η Sierra ανανέωσε τον κώδικα του παιχνιδιού της και το επανακυκλοφόρησε ως SWAT 3: Elite Edition. Τα απαραίτητα patches υπάρχουν στο site της εταιρείας, είναι όμως για τη retail, προστατευμένη έκδοση του παιχνιδιού. Αυτή τη στιγμή βρισκόμαστε σε συνεννόηση με τη Sierra και ευελπιστούμε πως σύντομα θα έχουμε patches που θα αναβαθμίζουν και την έκδοση που σας προσφέραμε σε Elite Edition και θα σας επιτρέψουν να εκμεταλλευτείτε τον οδηγό στρατηγικής που περιλαμβάνεται στο CD του παιχνιδιού σε αρχείο .pdf.

Ας αφήσουμε όμως το multiplayer κομμάτι και ας δούμε τι γίνεται με το single player, το οποίο ευελπιστούμε πως θα σας απασχολήσει για καιρό. Διαλέγοντας την επιλογή Mission, μπορείτε απλώς να παίξετε μία από τις πολλές αποστολές, χωρίς όμως να ξέρετε λεπτομέρειες, όπως ποιοι είναι οι όμηροι, τι όπλα έχουν οι τρομοκράτες, τι έχει συμβεί μέχρι να φτάσετε εσείς κ.λπ. Εάν θέλετε λίγη εξάσκηση μέχρι να αποφασίσετε ότι είστε έτοιμοι για δράση, τότε αυτή η επιλογή θα σας ικανοποιήσει πλήρως. Ως Element Leader έχετε το βαθμό του Sergeant και δικαιούστε να έχετε άλλον έναν συνάδελφο με τον ίδιο βαθμό. Θα πρέπει να διαλέξετε έναν από τους άλλους έξι Sergeants, οι οποίοι έχουν μία ομάδα από οκτώ απλούς αστυνομικούς, συνήθως με το βαθμό του Officer. Διαλέγοντας τον Sergeant, επιλέγετε και την ομάδα του. Βρείτε ποια ομάδα σάς αρέσει περισσότερο διαβάζοντας τα βιογραφικά των μελών της. Οταν αποφασίσετε, θα δείτε έναν πίνακα ιεραρχίας για να καταλάβετε πώς έχουν τα πράγματα. Επιβεβαιώνοντας τις επιλογές σας, το campaign-career αρχίζει με το πρώτο σας call-up. Η ημέρα είναι Παρασκευή και ο μήνας Ιούλιος του 2005. Η πρώτη αποστολή σας είναι να συλλάβετε έναν τρελό ο οποίος πυροβολεί εδώ και μέρες τα αυτοκίνητα που περνάνε από τη λεωφόρο της Pasadena. Θεωρείται επικίνδυνος. Τι περιμένετε; Εχετε το ένταλμα. Τρέξτε να τον πιάσετε!

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ

Στο pre-assault briefing ακούτε αρχικά την κλήση που λαμβάνετε για κάθε γεγονός και αμέσως μετά τον αρχηγό Seecamp να σας ενημερώνει για το τι ακριβώς συμβαίνει. Καθώς ακούτε τη φωνή του, μπορείτε να βλέπετε παράλληλα τα μέχρι στιγμής στοιχεία. Ο αρχηγός τα λέει προφορικά, αλλά καλό είναι να τα δείτε και σε γραπτή μορφή στην οθόνη σας. Το σημαντικότερο που πρέπει να γνωρίζετε είναι ποιοι είναι οι όμηροι και ποιοι οι τρομοκράτες ή οι κακοποιοί. Αν έχετε ένταλμα σύλληψης, για παράδειγμα, σας παρουσιάζεται μια φωτογραφία του υπόπτου από ταυτότητα ή άδεια οδήγησης, για να ξέρετε ποιον απ' όλους θα αναζητήσετε όταν μπείτε σε κάποιο κτήριο. Τέλος, θα πρέπει να δηλώσετε κατά πόσο θα κάνετε μια δυναμική είσοδο, βάζοντας εκρηκτικά στην πόρτα και φωνάζοντας συνεχώς, ή αν θα τρυπώσετε στα κρυφά παραβιάζοντας την κλειδαριά, προχωρώντας αθόρυβα και αιφνιδιάζοντας τους πάντες. Επιλέξτε λοιπόν τα όπλα σας και... καλό κυνήγι!

Ακόμα στο CD

Στο CD του παιχνιδιού θα βρείτε σε μορφή .pdf:
- Το review του παιχνιδιού
- Οδηγό στρατηγικής για παιχνίδι multiplayer

Αν δεν είναι "PC Master Collection" δεν λέει!

Η συλλογή πάει καλά! Μετράμε ήδη 6 παιχνίδια, ενώ το νεότερο μέλος της οικογένειας, σίγουρα θα σας συναρπάσει! Μέχρι τη στιγμή που το DVD θα μπει για τα καλά στη ζωή μας, το "PC Master" θα συνεχίσει να σας χαρίζει τακτικά ένα full game, σε DVD θήκη!

Η συλλογή του "PC Master", λοιπόν, θα εμπλουτίζεται συνεχώς από επιτυχημένα, συλλεκτικά "διαμάντια" της παγκόσμιας gaming σκηνής, συνοδευόμενα από πρόσθετο υλικό, όπως tips, λύσεις, reviews σε .pdf μορφή και άλλες εκπλήξεις! Φυσικά, οι συλλεκτικές συσκευασίες του εξωφύλλου θα αναλάβουν να εμπλουτίσουν τη βιβλιοθήκη σας με μια σειρά αξιοζήλευτων κομματιών.



Αν σας λείπουν τα πέντε πρώτα παιχνίδια της συλλογής του "PC Master", δεν έχετε παρά να παραγγείλετε τα τεύχη 150, 152, 154, 156 και 158, τα οποία συνοδεύονται απ' αυτά. Μόνο τότε θα είναι η συλλογή σας πλήρης!

Demos



utilities

► **ACROBAT READER:** Η νεότερη έκδοση του προγράμματος για να διαβάζετε τα .pdf του "PC Master".
► **AGENT:** Η νεότερη έκδοση του γνωστού newsgroup reader.
► **CUTE FTP:** Μεταφορά αρχείων με FTP!
► **DivX 5.02:** Η τελευταία έκδοση των codecs για να δείτε και να φτιάξετε ταινίες DivX.
► **ICQ 2003a:** Το απόλυτο εργαλείο διαδικτυακής επικοινωνίας.
► **QuickTime:** Εγκαταστήστε το για να μπορείτε να δείτε ταινίες τύπου Quicktime.
► **Winamp:** Η νεότερη έκδοση του δημοφιλούς MP3 player.
► **WINRAR:** Ενα από τα δύο αγαπημένα μας προγράμματα συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων.
► **WINZIP:** Το δεύτερο αγαπημένο μας πρόγραμμα συμπίεσης/αποσυμπίεσης αρχείων .-)

FIFA 2003

Εταιρεία: EA Sports
URL: www.easports.com
Απαιτήσεις: Pentium 450, 128MB μνήμη, 16MB 3D κάρτα γραφικών

Αν δεν παρακινηθήκατε να αγοράσετε το FIFA 2003 διαβάζοντας το review στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master", ίσως το demo του παιχνιδιού να σας αλλάξει γνώμη. Περιορισμένης έκτασης αγώνας μεν, αλλά σίγουρα αρκετής ώστε να βγάλετε τα δικά σας συμπεράσματα. Το FIFA 2003 είναι σαφώς βελτιωμένο σε όλους τους τεχνικούς τομείς σε σχέση με τα "αδερφάκια" του, όμως το βασικότερο είναι οι σημαντικές αλλαγές στο gameplay, οι οποίες έχουν για άλλους θετική και για άλλους αρνητική επίδραση στο παιχνίδι.



The Gladiators

Εταιρεία: Arxel Tribe
URL: http://thegladiators.arxeltribe.com/uk/index.html
Απαιτήσεις: Pentium 300, 128MB μνήμη, 800MB χώρο στο δίσκο, 4x CD-ROM, 16MB 3D κάρτα γραφικών

Βρισκόμαστε στη δεκαετία του '70, όταν ο αμερικανικός στρατός σχεδίαζε ένα άκρως απόρρητο διαστημικό όχημα με σκοπό να μελετήσει το φαινόμενο της Μαύρης Τρύπας (ακούς, Κόντη;) που μόλις είχαν ανακαλύψει οι αστρονόμοι. Η κατασκευή ολοκληρώνεται επιτυχώς και η αποστολή με αρχηγό τον Τχη καταδρομών, Greg D. Callahan, ξεκινά για ένα πεδίο αστεροειδών, όπου μια μαύρη τρύπα έκανε την εμφάνισή της. Καθώς η αποστολή πλησιάζει το πεδίο, η επικοινωνία με τη NASA διακόπτεται, με τη δεύτερη να μη λαμβάνει καν στίγματα ύπαρξης του διαστημόπλοιου... Ταξιδεύοντας σε μια άλλη διάσταση, το σκάφος και το πλήρωμα του Callahan θα βρεθούν σε έναν άλλο κόσμο, πιο ανεπτυγμένο από το δικό του. Εκεί θα πάρει μέρος σε ένα αγώνισμα ζωής και θανάτου, το οποίο θα τον οδηγήσει στην εξαφάνιση ή στην απόκτηση του θρόνου όλου του σύμπαντος. Κουφαθήκατε; Και όμως, πρόκειται για ένα tactical/strategy game με αρένες, όπου ομάδες μονομάχων πρέπει να επιζήσουν, προκειμένου να πε-



ράσουν στο επόμενο επίπεδο. Στο demo του παιχνιδιού, που περιλαμβάνεται στο 2ο CD-ROM του "PC Master", θα μπορέσετε να παίξετε 2 πίστες που μπορούν να σας συντροφεύουν για 2 ώρες, παίρνοντας μια γεύση από το τι σας περιμένει στο παιχνίδι. Οσο για το review, κάντε λίγη υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος!

James Bond: Nightfire

Εταιρεία: Electronic Arts
URL: http://www.ea.com/eagames/main/pccd/007_nightfire/home.jsp?src=11eagpc-cdgcde
Απαιτήσεις: Pentium 450, 128MB μνήμη, 16MB 3D κάρτα γραφικών

Το Nightfire αποτελεί τη μεταφορά στη μικρή οθόνη του υπολογιστή της νέας ταινίας του μυθικού πράκτορα James Bond (ελληνιστί Μήτσος Μπόντης - πώς λέμε Νίκος Κόντης; Α μπράβο! Τώρα που το σκέφτομαι, αν ο Κόντης ήταν πράκτορας, θα συστηνόταν "My name is Kond. Nikos Kond!" Απερίγραπτα LoLs! ;-). Στο demo που σας προσφέρει το "PC Master" θα πάρετε μια ιδέα τού τι σημαίνει να είναι κανείς όμορφος, δυνατός, έξυπνος και πολυμήχανος, ακριβώς δηλαδή όπως ο James Bond και καθόλου όπως ο Nikos Kond! Τι εστί Nightfire; Ενα παιχνίδι δράσης σαν όλα τα άλλα. Καλά 3D γραφικά, πολλά όπλα και επεισοδιακά gadgets από τη μεγάλη συλλογή του κυρίου Q, περίεργοι κακοί, πληρωμένοι δολοφόνοι και νίντζα, παράξενες μηχανές μαζικής καταστροφής και πολλές ωραίες γυναίκες! Αν προσθέσετε μέσα σε όλα αυτά και την αυθεντική μουτράκλα του Πιρς Μπρόσναν,



έχετε μια πλήρη εικόνα του παιχνιδιού. Α! Για να μην το ξεχάσω... Οι ελάχιστες απαιτήσεις του παιχνιδιού μπορεί να είναι αυτές που αναγράφονται πιο πάνω, αλλά μην ελπίζετε πως θα τρέξει αξιοπρεπώς σε οτιδήποτε λιγότερο από 800άρη επεξεργαστή με GeForce 2...

PC

extras

► **Cheez:** Ενα πρόγραμμα αρχειοθέτησης εικόνων από τον παλιό συντάκτη του περιοδικού Δημήτρη Γιαννίτσαρο!
► **Dark Basic 1.13:** Demo της δημοφιλούς γλώσσας, με την οποία πολλοί χομπίστες φτιάχνουν τα δικά τους παιχνίδια! Συνοδεύεται από δείγματα προγραμμάτων!
► **FIFA 2002:** Βάλτε πλήρες ελληνικό πρωτάθλημα στο FIFA 2002! Ενα εντυπωσιακό patch από τους αναγνώστες μας Λάζαρο και Κατερίνα Ιωαννίδη! Φυσικά, περιλαμβάνεται η θρυλική ομάδα του "PC Master"!
► **Fly Over Southern Greece:** Τρισδιάστατη interactive πτήση στη Νότια Ελλάδα! Πετάξτε πάνω από την πανέμορφη ελληνική γη, σε ένα ταξιδάκι που σχεδίασε ο Θανάσης Τσιόδρας!
► **Lost Island:** Ενα όμορφο adventure game στο στυλ του Myst από τον αναγνώστη μας Κ. Μπουτσιβάρη.
► **Mods:** Στο φάκελο mods των extras θα βρείτε πολλά modifications για τα Morrowind και Neverwinter Nights!
► **PC Master Player:** Ενας media player αλά... "PC Master"! Η νέα δημιουργία του πολυτάλαντου Μπάμπη Ματσαμάκη.
► **Warcraft 3:** Εχετε το Warcraft 3; Πάρτε μερικά add-ons!
► **Norman Cooks:** Ακόμα ένα adventure από τον αναγνώστη μας Danny Χατζηκωνσταντίνου!

modifications

Ενα σωρό modifications περιλαμβάνονται στο δεύτερο CD-ROM του "PC Master" γι' αυτόν το μήνα! Βρίσκονται στον ομώνυμο φάκελο και η πλήρης περιγραφή τους περιλαμβάνεται στις χορταστικές σελίδες του Modified Gaming!

programming

Το πρόγραμμα της στήλης αυτού του μήνα.

patches

► **Civilization 3 114f:** Το τελευταίο patch για το Civ 3 αποτελεί update του αμέσως προηγούμενου, που πρέπει να έχετε ήδη εγκατεστημένο!
► **Age of Mythology 1.01**

pdf

► **Programming:** Προγραμματιστικά μαθήματα σε Visual Basic!
► **The 4th Coming:** Η στήλη των φανατικών του on-line RPG The 4th Coming!
► **Most Wanted:** Ενας πλήρης οδηγός για να παίξετε on-line το Age of Empires 2!

trailers

► **Splinter Cell:** Ο χώρος που εξοικονομήσαμε με την προσθήκη του 2ου CD, μας επιτρέπει να "χώσουμε" μερικά ταινιάκια! Δείτε το εισαγωγικό βίντεο του πολυαναμενόμενου παιχνιδιού της UbiSoft και ...κάντε όρεξη!
► **Swat 4:** Το Swat 3 βρίσκεται στο πρώτο CD και το Swat 4 στο... δεύτερο! Πάρτε μια γεύση από περιπέτεια και δράση στην τέταρτη συνέχεια της... μετεμψύχωσης των Police Quest της Sierra!

Next generation

PG-M25X

ΚΑΙ ΟΙ ΤΟΙΧΟΙ ΕΧΟΥΝ... ΕΙΚΟΝΑ

www.sharp.co.uk

Ένας επαγγελματικών προδιαγραφών video projector που απευθύνεται περισσότερο σε όσους χρειάζονται το απόλυτο εργαλείο για τις παρουσιάσεις τους παρά στους λάτρεις του ακριβού οικιακού σινεμά. Η ασύρματη κάρτα δικτύου που τον συνοδεύει, επιτρέπει τη σύνδεση πολλών υπολογιστών ταυτόχρονα, ενώ το software και οι επιλογές του επιτρέπουν τόσο την εναλλαγή από τον ένα στον άλλο όσο και την ταυτόχρονη απεικόνιση πολλών οθονών μαζί! Φυσικά και είναι πανάκριβος (πάνω από €7.500), ενώ το συνολικό βάρος του δεν ξεπερνά τα 2,5 κιλά. Οσο για την ποιότητα... Sharp είναι, Κώστα μου!





VOICE ME

ΕΙΠΑ ΚΑΤΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΜΕΝΩ ΝΑ ΓΙΝΕΙ!

www.gadgetshop.com

Κλασική ατάκα λοχαγού, αρχισυντάκτη και οποιουδήποτε άλλου εντολέα στη σημερινή, άδικη και αβάστακτη ζωή! Αν ένας τέτοιος σας κάθεται στο σβέρκο κάθε μέρα, μπορείτε να ξεσπάσετε αναίμακτα στις ηλεκτρικές συσκευές σας με το Voice Me remote control! Θα αντικαταστήσει όλα τα χειριστήρια του σπιτιού σας και θα σας επιτρέψει να ελέγχετε τις λειτουργίες του βίντεο, της τηλεόρασης, του στερεοφωνικού σας και όποιας άλλης συσκευής με μερικά ουρλιαχτά! Προσοχή μη σας μηνύσουν οι γείτονες για απρεπή συμπεριφορά (και άντε μετά να πείσετε το δικαστήριο πως τα καντήλια "κατέβηκαν" για το νέο σας DVD player...)!

DMC-F7 & SV-P10

ΕΝΑ ΣΤΟΥΝΤΙΟ ΣΤΟ ΤΣΕΠΑΚΙ ΣΑΣ

www.panasonic.com

Ασυναγώνιστο ζευγάρι η νέα ψηφιακή φωτογραφική μηχανή της Panasonic παρέα με έναν από τους μικρότερους εκτυπωτές φωτογραφιών! Μόλις 185 γραμμάρια θα κληθείτε να "φορτωθείτε" για να κουβαλάτε μαζί σας φωτογραφική ποιότητα 2,1 megapixels (αναλύσεις μέχρι 6.144x4.096) και ποιότητα εκτύπωσης 203x203dpi. Φυσικά, το μέγεθος της εκτύπωσης δεν είναι το μεγαλύτερο που θα βρείτε, όμως σε τόσο μικρές διαστάσεις δύσκολα θα πετύχετε κάτι καλύτερο.



MOBIC
ΦΟΡΗΤΟ ΚΑΙ ΑΦΘΑΡΤΟ

www.siemens.com

Αν ψάχνατε για τον πιο "σκληρό" palmtop υπολογιστή, η Siemens προβάρει μια εντυπωσιακή λύση που καλύπτει κάθε απαίτηση στον τομέα της ασφάλειας. Αδιάβροχο, ενισχυμένο και άφθαρτο, το Mobic υλοποιείται γύρω από ένα 166άρη επεξεργαστή και έχει ως λειτουργικό τα Windows CE. Η οθόνη του ξεπερνά σε μέγεθος όλα τα γνωστά palmtops, με διαγώνιο 8,4 ολόκληρων ιντσών! Μοδάτη, σπορτίφ κατασκευή, 2 PC Card Slots, συνδέσεις για GSM και GPRS αλλά και "πικάντικη" τιμή είναι τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του...





DIGIBINO DB100
ΓΙΑ ΝΑ ΒΛΕΠΕΤΕ (ΠΟΛΥ) ΜΑΚΡΙΑ

www.pentax.com

Η Pentax είναι μια εταιρεία με μεγάλη παράδοση στα φωτογραφικά είδη. Αυτή τη φορά μάς προσφέρει ένα εντυπωσιακό ζεύγος ψηφιακά κιάλια, με μέγιστο ψηφιακό zoom 7x, αντίστοιχο ενός φακού 280mm. Η μέγιστη ταχύτητα λήψης φωτογραφιών ανέρχεται στις 5 ανά δευτερόλεπτο, ενώ τα 16MB της ενσωματωμένης μνήμης μπορούν να αποθηκεύσουν μέχρι 100 εικόνες ανάλυσης 1.024x768 ή 300 εικόνες ανάλυσης 640x480. Μια καλή επένδυση για όσους έχουν φοιτήτριες γειτόνισσες σε απέναντι πολυκατοικίες!



DUCK POPPER
ΜΗΝ ΚΑΝΕΙΣ ΤΗΝ ΠΑΠΙΑ

www.firebox.com

Σαββατοκύριακο στο σπίτι με φίλους και ταινίες; Τι καλύτερο από αρκετό (έως πολύ) ζεστό ποπκόρν; Αν βαριέστε να το φτιάχνετε στην κατσαρόλα, η εικονιζόμενη πάπια ψήνει το καλαμπόκι με ζεστό ατμό και το σερβίρει εύκολα διαμέσου του ράμφους της, χωρίς να χρειάζεται να κυνηγάτε νιφάδες από εδώ και από εκεί. Μπορεί να το κοιτάτε με στραβό μάτι, όμως το παπάκι θα σας βγάλει ασπροπρόσωπους και μάλιστα ψήνοντας υγιεινά, χωρίς λιπαρά!

Επιμέλεια:
Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr
Συνεργάζεται ο:
Οδυσσέας Κουράφαλος
darklord@compupress.gr

Glam(ουριά)

Αν αυτό δεν είναι γκλαμουριά, τότε τι είναι;



Μοντέρνο και νεανικό, το νέο CD/MP3 player της Waitec σίγουρα αγγίζει τις απαιτήσεις της νεολαίας!

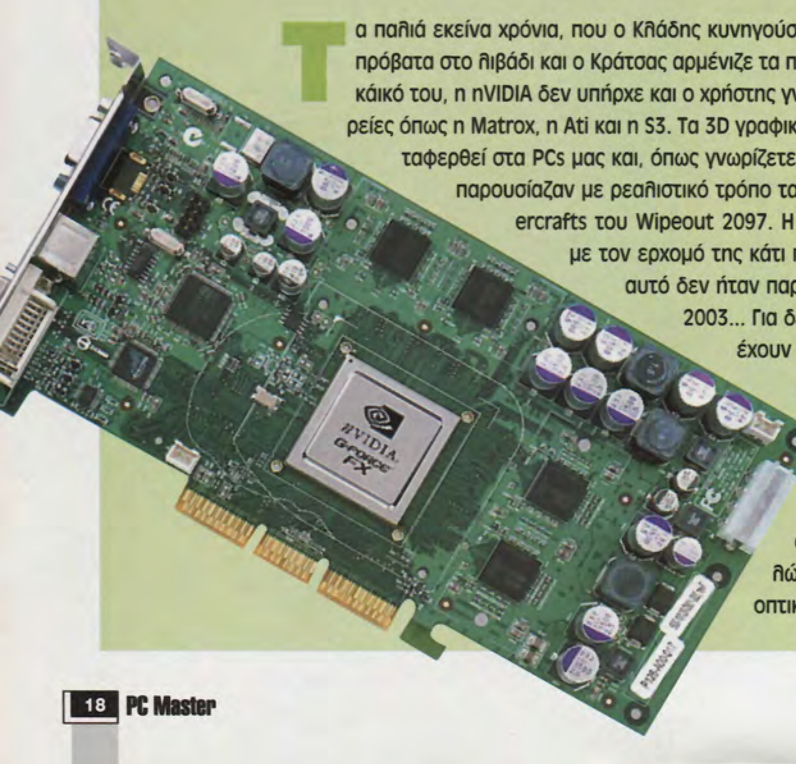
Εντυπωσιακό σε χρώμα και σχεδιασμό, ακόμα και στον τρόπο που θα το κρατάτε (κρεμιέται με λουρί ωσάν να ήταν τσαντάκι), το νέο Glam μπορεί να παίξει κάθε είδους δισκάκι (CD, CDRW και CDR) με μουσική είτε σε αυτούσιο CD format είτε στο σύγχρονο MP3, με buffer 120 δευτερολέπτων. Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του είναι η χαμηλή τιμή του. Αυτή τη στιγμή σε ευρωπαϊκές χώρες στοιχίζει περί τα € 85,00, περιλαμβανομένων των φόρων. Βεβαίως, μην ελπίζετε σε τέτοια τιμή, καθώς όταν φτάσει στη χώρα μας, θα υπερφορτωθεί με τους δικούς μας, "τσιμπιτούς" φόρους και η τιμή του θα αυξηθεί τουλάχιστον κατά 20%... Οπως και νά 'χει, με μια τιμή γύρω στα € 100,00-110,00, θα ήταν μια πολύ δελεαστική πρόταση, ειδικά αν τα αξεσουάρ και οι δυνατότητές του συμπίπτουν με τις ανάγκες της εποχής!

GeForce FX

Αυγή ή Λάμψη;

Η Αυγή είναι ένας εντυπωσιακός χαρακτήρας που, τουλάχιστον ως όνομα - όχι ως εμφάνιση - μου θυμίζει μια παλιά συμμαθήτριά μου. Αχ, η Αυγή που ήξερα εγώ δεν κυκλοφορούσε ημίγυμνη, ούτε έκανε τόσο τσαχπίνικες κινήσεις. Αλλά έτσι είναι, φίλοι μου... Πάει, χάλασε η νεολαία...





Τα παλιά εκείνα χρόνια, που ο Κλάδης κυνηγούσε χαρούμενος τα πρόβατα στο λιβάδι και ο Κράτσας αρμένιζε τα πέλαγα στο ψαροκάικό του, η nVIDIA δεν υπήρχε και ο χρήστης γνώριζε μόνο εταιρείες όπως η Matrox, η Ati και η S3. Τα 3D γραφικά είχαν μόλις μεταφερθεί στα PCs μας και, όπως γνωρίζετε, ζήτημα ήταν αν παρουσίαζαν με ρεαλιστικό τρόπο τα διαστημικά hovercrafts του Wipeout 2097. Η 3dfx κατόρθωσε με τον ερχομό της κάτι πραγματικά πρωτόγνωρο και ακόμη και αν δεν θέλετε να το παραδεχτείτε, αυτό δεν ήταν παρά η προσθήκη καμπυλών στο σώμα της Lara. Τώρα, λοιπόν, φτάνουμε στο 2003... Για δες, βρε παιδί μου... Η nVIDIA κυριαρχεί, οι κάποτε κυρίαρχες εταιρείες τώρα έχουν εξαφανιστεί ή πασχίζουν να τη συναγωνιστούν και ο χρήστης μένει άφωνος μπροστά στο νέο δημιούργημά της. Οταν η nVIDIA αγόρασε την 3dfx, βρέθηκε στην ευχάριστη θέση να λάβει στα χεράκια της μια απίστευτη τεχνολογία, που ακόμη δεν είχε εφαρμοστεί και περιέγραφε το όραμα της 3dfx για τα 3D γραφικά: κινηματογραφικά εφέ. Αυτό τα λέει όλα. Η 3dfx σκόπευε να δημιουργήσει κάρτες οι οποίες δεν θα χαρακτηρίζονταν από εξωφρενικούς αριθμούς πολυγώνων, αλλά από τη δυνατότητα να "θολώνουν" την "κάμερα" καθώς κινείται, να παρουσιάζουν φλουταρισμένη προοπτική (ό,τι είναι κοντά στην κάμερα φαίνεται καθαρά, ενώ ό,τι βρίσκεται πιο

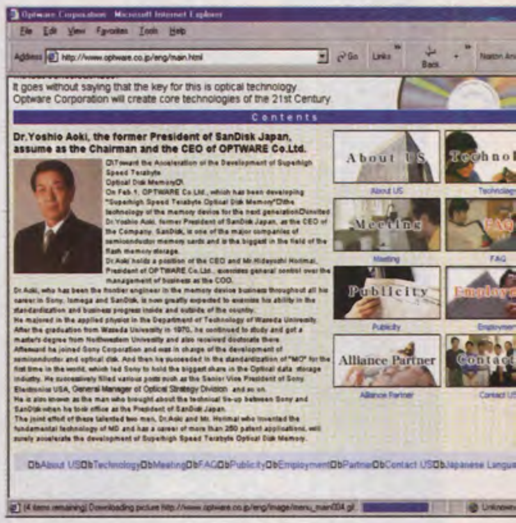
Μπάι - μπάι DVD!

Πείτε στερνό αντίο στα CDs και τα DVDs!

Χαρίστε τώρα το CD Recorder σας στη μαμά σας, για να το χρησιμοποιήσει ως επεισοδιακό σουβέρ, εντυπωσιάζοντας τις ψηλομύτες φίλες της. Θα σας ευγνωμονεί αιώνια και σίγουρα θα σας υποστηρίζει στις αντιπαραθέσεις με τα αδέρφια σας!

Εσείς πόσο δίσκο είπατε ότι έχετε; Μπράβο, να τον χαίρεστε. Πόσα MB χωράει το νέο CD εγγραφής σας; Α, υποστηρίζει και τα δισκάκια των 800MB; Συγχαρητήρια! Με την ευκαιρία, με γεια και το νέο DVD εγγραφής, που σας επιτρέπει να χωράτε κοντά πέντε γκίγκα σε κάθε δισκάκι. Εμένα επιτρέψτε μου να περιμένω τις νέες συσκευές που αναμένονται λίαν συντόμως (βλ. "μέσα στην... πενταετία"), οι οποίες επιτρέπουν την αποθήκευση λίγο περισσότερων δεδομένων σε εύχρηστα δισκάκια. Τι είναι, μωρέ, η διαφορά μεταξύ των 650MB και του Terrabyte; Ψίχουλα!

Αν πάτε στη διεύθυνση http://www.optware.co.jp/eng/index.html, θα δείτε στοιχεία για ένα από αυτά τα projects, με τους φιλικούς Ιάπωνες της γειτονιάς σας να καταφέρνουν να χωρέσουν 1,2TB σε ένα δισκάκι, ολοκληρώνοντας έναν ολογραφικό τρόπο εγγραφής. Η τεχνολογία, αν και πανομοιότυπη, έχει διαφορετική λογική από τα "τυπικά" CDs και DVDs και σίγουρα θα σας προκαλέσει, όπως και εμένα, μια μικρή φαγούρα στα χέρια. Υπομονή, φίλοι μου, αργούν ακόμη, αργούν...





μακριά "θολώνει" σταδιακά) κ.λπ. Αυτή την τεχνολογία, λοιπόν, εμπεριέχει το GeForce FX. Το νέο τσιπάκι-θαύμα της nVIDIA βρίσκεται περίπου στα ίδια επίπεδα, από άποψη ταχύτητας, με την κυρίαρχη κάρτα της ανταγωνιστικής εταιρείας Ati. Και τα δύο παράγουν ασύλληπτα ποσά πολυγώνων και τα δύο ακολουθούν το πρότυπο DirectX 9... Η λύση της nVIDIA, όμως, υποστηρίζει και τα προαναφερθέντα εφέ, γεγονός που της χαρίζει όχι "ποσότητα" (δηλαδή πολύγωνα) αλλά "ποιότητα" στην εικόνα. Απίστευτα ρεαλιστικά γραφικά παρελαύνουν επί της οθόνης, με κυρίαρχο όλων την Αυγή (Dawn), μία νεράιδα που μέσα από την ίδια την παρουσία της αναλαμβάνει να επιδείξει τις δυνατότητες της νέας τεχνολογίας της nVIDIA. Κάποιες παράμετροι, όμως, "μυρίζουν άσχημα" στον ορίζοντα...

Τα διαφημιστικά βίντεο που έχουν κυκλοφορήσει, επιδεικνύοντας τις δυνατότητες του GeForce FX, χαρακτηρίζονται από μοναδικά γραφικά χαρακτήρων, αλλά τα backgrounds στα οποία βρίσκονται αυτοί οι χαρακτήρες φαίνονται υπερβολικά απλά - ψεύτικα. Αυτό μπορεί να σημαίνει πολλά και διαφορετικά πράγματα. Κατ' αρχάς, το πιο πιθανό είναι πως όλη η "ιπποδύναμη" του τσιπ χαρίζεται στην Αυγή για λόγους εντυπωσιασμού, με αποτέλεσμα τα backgrounds να περνούν σε δεύτερη μοίρα. Εναλλακτική πιθανότητα είναι πως τα demos δεν είναι παρά αυτό ακριβώς, demos, και έτσι δεν παρουσιάζουν ολοκληρωτικά τις δυνατότητες του Geforce FX. Στην περίπτωση που ισχύει η πρώτη πιθανότητα, το GeForce FX δεν διαφοροποιείται έντονα από την ήδη υπάρχουσα Radeon 9700, γεγονός που δίνει σημαντικό προβάδισμα στην Ati. Αν όμως όντως τα demos που κυκλοφορούν δεν επιδεικνύουν παρά τμήμα των δυνατοτήτων της νέας τεχνολογίας, τότε σύντομα θα μπορούμε να έχουμε στους υπολογιστές μας μια κάρτα γραφικών που θα μπορεί να παράγει υπερ-ρεαλιστικά γραφικά σε πραγματικό χρόνο. Η Αυγή είναι τόσο αληθοφανής, που σε κάνει να θέλεις να αγκαλιάσεις την οθόνη σου, γεγονός που είμαι σίγουρος πως θα γεννήσει και μια νέα κατηγορία "ψυχαγωγικού λογισμικού" - όποιοι είναι άνω των 18, μάλλον κατάλαβαν τι εννοώ.



Η μάχη, λοιπόν, μεταξύ των δύο μεγάλων εταιρειών αυτή τη στιγμή δείχνει να κορυφώνεται. Καλύτερα να αναβάλετε τα χριστουγεννιάτικα ψώνια σας μέχρι το... Πάσχα, αφού μέχρι τότε το GeForce FX θα έχει "χτυπήσει" τις βιτρίνες και θα γνωρίζουμε έγκυρα πια τι ακριβώς "παίζει" με αυτό. Υπομονή...

Flash

Smart-Ups 5KVA

Το νέο Smart-UPS της APC, 5kVA XL, προσφέρει κλιμακούμενο χρόνο λειτουργίας με τη μέγιστη απόδοση ισχύος για οποιοδήποτε rack-mount Smart-UPS. Το νέο σύνθετο σύστημα UPS, ισχύος 4.000 Watt, προσφέρει ολοκληρωμένες δυνατότητες τηλε-διαχείρισης, με την κάρτα διαχείρισης δικτύου EX της APC προ-εγκατεστημένη. Το Smart-UPS 5kVA XL παρέχει προστασία ισχύος για rack-mounted εξοπλισμό, όπως είναι οι servers, τα δίκτυα και τα συστήματα τηλεπικοινωνιών, ενώ καταλαμβάνει μόνο 5U αξιοποιήσιμου χώρου στο rack. Το Smart-UPS 5kVA XL επιτρέπει την προσθήκη μέχρι δέκα εξωτερικών modules μπαταριών, για λειτουργία έως περίπου τρεις ώρες σε πλήρες φορτίο 4.000 Watt. Τα επιπρόσθετα πακέτα μπαταριών απαιτούν το καθένα μόνο 3U πρόσθετου χώρου στο rack. Τόσο το UPS όσο επίσης το εξωτερικό πακέτο μπαταριών περιλαμβάνει hot-swapable μπαταρίες, που μπορούν να αντικατασταθούν εύκολα από το χρήστη χωρίς να χρειάζεται αποσύνδεση ή αφαίρεση του UPS από το rack. www.apcc.com/gr

Playboy Games!

Τσόντα ή gameplay; Εσείς αποφασίζετε!

Η Playboy Enterprises ανακοίνωσε τη συνεργασία της με την ARUSH Entertainment και την Groove Games, με τις οποίες θα υλοποιήσει μια σειρά από interactive simulation video games! Το πρώτο παιχνίδι του Playboy, λοιπόν, θα βγει για PC, PlayStation 2 και Xbox το 2004!



Το παιχνίδι είναι ένα world-builder simulation (Sim City, διάφορα Tycoons... καταλάβατε) και θα δώσει στον παίκτη την ευκαιρία να πάρει το ρόλο του ιδρυτή του δημοφιλούς ανδρικού περιοδικού, Hugh Hefner, κατά τη δημιουργία της αυτοκρατορίας και της επικράτησης του lifestyle που εγκαθίδρυσε το "Playboy". Για τους αδαείς, η ARUSH Entertainment είναι η υπεύθυνη για τα Duke Nukem: Manhattan Project, Hunting Unlimited και Devastation (θα κυκλοφορήσει το 2003). Αυτή τη στιγμή το παιχνίδι βρίσκεται στα πρώτα στάδια της δημιουργίας, αποτελεί δηλαδή μερικές γραπτές ιδέες σε τετράδια και μερικά σκόρπια σκίτσα στο πίσω μέρος χρησιμοποιημένων σελίδων A4. Αυτό όμως δεν σημαίνει πως η ποιότητά του δεν είναι εξασφαλισμένη. Αρκεί να φέρει κανείς στο μυαλό του το ίδιο το περιοδικό αλλά και την ταινία (προβλήθηκε πρόσφατα στην τηλεόραση) της ιστορίας του Hefner και του "παιδιού" του, για να κατανοήσει πως αν το παιχνίδι τελικά ολοκληρωθεί, θα είναι μία από τις σημαντικότερες παρουσίες στον παγκόσμιο gaming χάρτη. Και μην ξερογλείφεστε από τώρα για το περιεχόμενο! Είναι σίγουρο πως αυτά που θα δούμε, θα κάνουν τον Larry της Sierra να αλλάξει επάγγελμα και να ακολουθήσει τον αισθησιακό δρόμο του... μπετατζισμού! Όσο για τις πωλήσεις, αυτές μπορεί από τώρα να θεωρούνται εξασφαλισμένες. Μόνο οι αναγνώστες του περιοδικού (του "Playboy" ντε!) να το αγοράσουν... Πεντάδιπλο πλατινένιο το κόβω (το παιχνίδι ντε!)!





Είμαι ανίκητος. Είμαι γοητευτικός.
Είμαι... άσχετος!
ΕΝΤΙ ΜΕΡΦΙ
ΟΟΥΕΝ ΓΟΥΙΛΣΟΝ
ΕΓΩ Ο ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΣ
I SPY
prooptiki
www.prooptiki.gr
SonyPictures.com
Από 24 Ιανουαρίου στους κινηματογράφους

Radeon 9... πόσο;



Χάσαμε στο μέτρημα τα αυγά και τα καλάθια...

Είχατε ακούσει για τις "κλασικές" Radeon 7500 και 8500. Ισως θυμάστε τις Radeon 7000 και 7200. Η Ati, ύστερα από αυτές, μας έχει δώσει τις Radeon 9000, 9500 και 9700 σε απλές και Pro εκδόσεις, με κάποιες από αυτές να έχουν έρθει στη χώρα μας και... κάποιες όχι (το γιατί, μη ρωτάτε εμάς).

Είχατε ακούσει, όμως, για την... 9100; Ω, ναι αγαπητοί μου, μία νέα, εναλλακτική κάρτα που "κολλάει" κάπου ανάμεσα σε αυτές, έρχεται να χτυπήσει τις πόρτες μας. Αυτό, βέβαια, δεν είναι παρά φήμη, που όμως φαντάζει άκρως ρεαλιστική.

Ας δούμε το γιατί... Η Ati κυκλοφόρησε αρχικά τη Radeon 9000, με την οποία αισιοδοξούσε να "χτυπήσει" την nVIDIA και τη σειρά καρτών MX και ως βασικό μοντέλο της μας χάρισε (θα θέλαμε...!) τη Radeon 9700. Στο ενδιάμεσο, όμως, για το χρήστη που δεν θέλει κάτι τέλειο ή κάτι "απλώς μέτριο", δεν υπήρχε μία άλλη κάρτα. Εκεί κολλούσε η Radeon 8500 η οποία, είτε το πιστεύετε είτε όχι, υπερείχε των Radeon 9000. Ο λόγος; Η Radeon 9000 παρέχει τη δυνατότητα υπολογισμού μόνο ενός texture για κάθε pipe, γεγονός που την "μπουκώνει" στα παιχνίδια με πολλά textures. Και ποια είναι αυτά; Ε, τίποτα μωρέ... Το Unreal Tournament 2003, το Doom 3... Χάααλια δηλαδή! Ετσι, η Ati αποφάσισε να... επανακυκλοφορήσει τη Radeon 8500, την οποία, σε μια... κρίση ταυτότητας, προσπαθούσε να αναστήσει ως Radeon 9100! Αν αυτό σας μοιάζει με απάτη, "κοροϊδία του καταναλωτή" και άλλα συναδελφικά, δεν θα έπρεπε. Με τη μεταπήδηση από τις σειρές 7 και 8 στην 9, η Ati άλλαξε τον τρόπο που ονομάζει τα προϊόντα της. Ετσι, ενώ η Radeon 7xxx και η Radeon 8xxx ήταν κάρτες που υποστήριζαν, αντίστοιχα, τα DirectX 7 και 8, η Radeon 9000 υποστηρίζει επίσης τα DirectX 8 και όχι τα 9, αντίθετα με τα "μεγάλα αδελφάκια της". Το όνομα των καρτών από εδώ και έπειτα θα πρέπει να αναλύεται ως X-XXX, όπου στην περίπτωση της Radeon 9700 το "9" είναι το τεχνολογικό επίπεδο της κάρτας και το "700" οι επιδόσεις της ανάμεσα στα υπόλοιπα μοντέλα της σειράς "9". Κουφό; Ετσι, για να ξέρετε τι αγοράζετε!

P10: η αντεπίθεση της 3D Labs

Επιστροφή από το μέλλον;

Ξαφνικό χτύπημα του εγκέλαδου στη βιομηχανία των chips γραφικών, κλόνισε για λίγες στιγμές τη χώρα του hardware. Ο σεισμός είχε ένταση P10 της κλίμακας 3D Labs και αν και δεν έχουν αναφερθεί ζημιές για την ώρα, ειδικοί πιστεύουν πως "πληγές" μπορεί να ανοίξουν στο άμεσο μέλλον!

Πρόσφατα συναντήσαμε στο Internet τα πρώτα επίσημα στοιχεία για το νέο chip γραφικών της 3D Labs, το οποίο ακούει στο όνομα P10. Το συγκεκριμένο chip διαφοροποιείται από τις λύσεις της Ati και της nVIDIA στο ότι δεν αποτελεί εξέλιξη των παλαιότερων 3D επιταχυντών και της νοοτροπίας του και έτσι η 3D Labs αποφεύγει την ονομασία "GPU" (Graphics Processing Unit). Το P10 είναι, με βάση τη δημιουργό εταιρεία, μία VPU (Visual Processing Unit), η οποία μπορεί να προγραμματιστεί όπως επιθυμούν οι προγραμματιστές και δεν τους περιορίζει απλώς στη χρήση των ενσωματωμένων λειτουργιών της. Οντως, οι GeForce και Radeon των ανταγωνιστριών εταιρειών δεν είναι παρά υπερβολικά ευέλικτες και προγραμματίσιμες λύσεις παραγωγής τρισδιάστατων γραφικών. Το P10, όμως, είναι περισσότερο ένας συνεπεξεργαστής, ο οποίος παρέχει πλήρη ελευθερία στους προγραμματιστές να κάνουν με αυτόν ό,τι επιθυμούν. Το chip θα είναι κυρίως πιο ευέλικτο και όχι πιο "γρήγορο". Αυτό όμως, όπως ήδη γνωρίζετε, έχει αποδειχτεί ιδιαίτερα σημαντικό. Αλλωστε, βασικότερο χαρακτηριστικό των GeForce 4 και Radeon 8500 - 9xxx είναι η υποστήριξη των Vertex και Pixel Shaders και όχι ο αριθμός πολυγώνων που "φτύνουν" στην οθόνη μας. Τι να τα κάνεις τα 500 πολύγωνα όταν με 10 από αυτά και 1 shader έχεις ένα ρεαλιστικότατο λιβάδι;



Σύντομα, λοιπόν, θα βρίσκεται κοντά μας ένας νέος ανταγωνιστής και αν όσα υποστηρίζει η 3D Labs ισχύουν, μάλλον θα μας εντυπωσιάσει. Ελπίζουμε μόνο να μην έχει την κατάληξη της τελευταίας πρότασης της Matrox.

ΜΕΓΑΛΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ

η Despec Multimedia & η Wanadoo

παρουσιάζουν το Χρυσό Πακέτο τους



...3 παιχνίδια στην τιμή του ενός...



49,9 euro

συνιστώμενη λιανική τιμή (συμπεριλαμβάνεται 18% ΦΠΑ)

ΚΑΙ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΚΑΛΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΑ

GAME CENTER · MICRO LAND · multirama (ΕΝΑΣ INTERNET ΚΟΣΜΟΣ) · ONE WAY · Παπασωτηρίου

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΝΟΜΗ:

DESPEC MULTIMEDIA SYSTEMS S.A.

ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗ 20, ΜΟΣΧΑΤΟ - ΑΘΗΝΑ • ΤΗΛ.: 210 9480 000 • Fax: 210 9427 710 • www.despecmulti.gr

ΓΡΑΦΕΙΟ ΒΟΡΕΙΟΥ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΠΑΠΑΦΗ 31 & ΕΓΝΑΤΙΑ ΓΩΝΙΑ, 546 38 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ • Τηλ.: 2310 888110 • Fax: 2310 847467 • HOTLINE: 801-11-16801

HAEGEMONIA

Δράση και στρατηγική έτη φωτός μακριά

Ενα παιχνίδι στρατηγικής που θα μας ταξιδέψει στο αχανές Διάστημα και θα αποπειραθεί να μας πάει εκεί όπου κανένα παιχνίδι δεν τόλμησε ως τώρα! (Εντάξει, η ατάκα είναι κλεμμένη, αλλά εγώ τι φταίω;)



Ετος 2250 (α, αύριο-μεθαύριο δηλαδή...). Η τεχνολογία (αμάν πια αυτή η τεχνολογία) έχει δώσει στην ανθρωπότητα τη δυνατότητα να αποικήσει και να αναπτύξει τον πολιτισμό της (πολιτισμός; Ας γελάσουμε παρέα. LOL) σε άλλους πλανήτες. Οι αποικίες με τον καιρό ακμάζουν οικονομικά και τεχνολογικά, με αποτέλεσμα να απαιτήσουν την απόσπασή τους από την κηδεμονία της Γης. Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να κάνω ένα μικρό σχόλιο: είναι η 6,543ή φορά που παιχνίδι χρησιμοποιεί αυτό το σενάριο. Εν πάση περιπτώσει, το γεγονός αυτό σε συνδυασμό με τη μυστηριώδη επίθεση και την εξολόθρευση μιας αποστολής διαπραγματευτών από την αποικία του Αρη φέρνει τη Γη αντιμέτωπη με τις αποικίες της. Εσείς παίρνετε το ρόλο ενός νέου αξιωματικού και αναλαμβάνετε τη διοίκηση της γήινης διαστημικής αρμάδας, με σκοπό να αποτρέψετε την απόσπαση των αποικιών και να εξερευνήσετε νέα ηλιακά συστήματα, επεκτείνοντας τη "Γήινη Αυτοκρατορία". Σε αυτό το παιχνίδι, που θυμίζει έντονα τη σύντομη ιστορία του κράτους των Ηνωμένων Πολιτειών (μικρή και κομψή, χωρά άνετα σε μιάμιση χούφτα), θα βρεθείτε σε ένα περιβάλλον στρατηγικής που θυμίζει έντονα το Homeworld. Οι οθόνες σας θα γεμίσουν με εντυπωσιακά (έως πάρα πολύ εντυπωσιακά) μητρικά διαστημόπλοια κολοσσιαίων διαστάσεων και μικρά καταδιωκτικά, που ζουζουνίζουν γύρω απ' τα μεγαλύτερα, όλα σχεδιασμένα με απίστευτη λεπτομέρεια! Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι ομολογουμένως πολύ εντυπωσιακά, ίσως και καλύτερα από αυτά του Homeworld! Το παιχνίδι είναι πραγματικού χρόνου και σε αυτό θα κληθείτε να διαχειριστείτε, ως άξιος διαστημικός ναύαρχος, τις στρατηγικές μανούβρες και τους μαχητικούς ελιγμούς των αεροσκαφών σας, τα οποία μπορεί να ανήκουν σε μία εκ των τριών φυλών που διατίθενται στο παιχνίδι. Η εξέλιξη του σεναρίου, σύμφωνα πάντα με την εταιρεία, εξελίσσεται σε τυχαίους χρόνους και ρυθμούς, εμπλουτίζοντας με απροσδόκητα γεγονότα το gameplay. Στη διάθεσή σας θα υπάρχουν πάνω από 200 τεχνολογίες, βάσει των οποίων θα μπορείτε να αναβαθμίσετε τα σκάφη και τον οπλισμό σας, ενώ μπορείτε εξίσου να δημιουργείτε και να διοικείτε τις δικές σας αποικίες. Λίγη υπομονή μέχρι τα επόμενα τεύχη, για να απολαύσετε το πλήρες review του παιχνιδιού!

Radeon 9500 Pro

Τα πάντα στη ζωή είναι θέμα... οδηγών!

Με τις φήμες να οργιάζουν γύρω από την επικείμενη κυκλοφορία νέων καρτών από την ATI, η τελευταία επαναπροσδιόρισε τη θέση της στη μέση αγορά, με κάποιες αλλαγές και μεγάλη ενίσχυση της Radeon 9500 Pro.

Τα μοντέλα που διατίθενται πλέον στην αγορά είναι τόσο βελτιωμένα ώστε να μην αρκούνται απλώς στο να ανταγωνίζονται την GeForce4 Ti4200, αλλά να φτάνουν τις επιδόσεις ακόμα και της GeForce4 Ti4600! Μάλιστα, στις περιπτώσεις που είναι ενεργοποιημένο το Anisotropic Filtering, η Radeon 9500 Pro αφήνει σταθερά πίσω της τη γρηγορότερη κάρτα της nVIDIA! Δεδομένης της τιμής της κάρτας στην αγορά, είναι βέβαιο πως η ATI θα κερδίσει ένα μεγάλο μερίδιό της. Κρίμα μόνο που στη χώρα μας η κάρτα δεν θα φτάσει πριν από την εορταστική περίοδο των Χριστουγέννων. Πάντως, όσοι ετοιμάζεστε για αγορές θα πρέπει να έχετε υπόψη σας πως ήδη η ελληνική αγορά χαίρει της παρουσίας της Radeon 9700, η οποία είναι γρηγορότερη σε όλες τις περιπτώσεις από την GeForce4 Ti4600 και τιμάται περί τα € 420,00 (€ 160,00 λιγότερα από τη Radeon 9700 Pro)!

Η 9500 ΣΕ ΑΡΙΘΜΟΥΣ

Μοντέλο	UT 2003 BOTMACH @1.600x1.200	UT2003 BOTMACH @1.024x768@4xAA@8xQUALITY
Radeon 9700 Pro	64,2	57
Radeon 9700	61	49,8
Radeon 9500 Pro	54,1	44,9
GeForce 4 Ti4600	47,7	27,5
GeForce 4 Ti4400	44,5	25
GeForce 4 Ti4200	39,3	22

Μπορώ να έχω έναν εκτυπωτή ...με το κλειδί στο χέρι;





Τώρα τα δώρα που ονειρευόσασταν, με τους εκτυπωτές Canon μπορείτε να τα αποκτήσετε!

Αυτό το χειμώνα, όλοι κερδίζουν!
Γιατί τώρα, **η νέα γενιά εκτυπωτών της Canon, που συνδυάζουν ιδανικά φωτογραφική ποιότητα, ταχύτητα και οικονομία**, με νέα μελάνια για ζωντανά χρώματα, που διατηρούνται ανεξίτηλα για περισσότερο από 25 χρόνια, με το αποκλειστικό σύστημα **4 και 6 ανεξάρτητων μελανιών** για τουλάχιστον 50% μεγαλύτερη οικονομία, **με ταχύτητες έως 20 σελ./λεπτό** και με αναλύσεις έως **4800 dpi** για να εκτυπώνετε κορυφαία ποιότητα με επαγγελματικές επιδόσεις, έρχονται ...με το κλειδί στο χέρι και χιλιάδες άλλα δώρα για όλους εσάς!

Αγοράστε σήμερα εκτυπωτές Canon, με το ειδικό αυτοκόλλητο πάνω στη συσκευασία, ξύστε το κουπόνι που θα βρείτε μέσα στη συσκευασία και κερδίστε τριπλά:

1 Ξύστε και κερδίστε:
- **10 Home Cinema Pioneer**
- **10 Ψηφιακές βιντεοκάμερες Canon**
- **10 Ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές IXUS**
- **10 DVD Pioneer Slimline**

2 Κερδίστε ΟΛΟΙ αμέσως
ένα από τα χιλιάδες δώρα που θα βρείτε μέσα στη συσκευασία: Θήκη για 24 CD ή Mouse Pad ή Αριθμομηχανή Canon.

3 ΟΛΟΙ μπορείτε να συμμετέχετε στην μεγάλη κλήρωση για το υπέροχο Smart, συμπληρώνοντας και ταχυδρομώντας το κουπόνι, που θα βρείτε μέσα στη συσκευασία.

Μεγάλο Δώρο
1 αυτοκίνητο Smart



10 Home Cinema Pioneer



10 Ψηφιακές βιντεοκάμερες Canon



10 Ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές IXUS



10 DVD Pioneer



SINGLE INK · ADVANCED MICROFINE DROPLET TECHNOLOGY™ · Exif Print

you can Canon

intersys αεσα ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ, ΤΗΛ.: 210.9554.000, e-mail: intersys@intersys.gr, www.intersys.gr

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ
INFORMATION AND COMMUNICATION SYSTEMS
ΥΠΟΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΘΕΣ/ΚΗΣ, ΒΟΥΛΓΑΡΗ 5-7, ΤΗΛ.: 231 0 423.063, Fax: 231 0 423 417

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ: 1. Δικαίωμα συμμετοχής για το παιχνίδι ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ έχουν όλοι όσοι διαμένουν στην Ελλάδα. Εξαιρούνται οι εργαζόμενοι στις εταιρείες INTERSYS A.E. και PROGRESS καθώς και οι σύζυγοί τους και οι συγγενείς τους α' και β' βαθμού. 2. Για να θεωρηθεί έγκυρη η συμμετοχή, το κουπόνι πρέπει να έχει πλήρη στοιχεία του συμμετέχοντος (επώνυμο, όνομα, διεύθυνση, τηλέφωνο) και να έχει ταχυδρομηθεί έως την 5/2/2003, όπως θα προκύπτει από την σφραγίδα του ταχυδρομείου. Η διοργανώτρια εταιρεία δεν ευθύνεται για ταχυδρομικές καθυστερήσεις, απώλειες ή καταστροφές. 3. Η κλήρωση θα διεξαχθεί στις 18/2/2003 στα γραφεία της συμβολαιογράφου Αγ. Παρασκευής κας Α. Λάφη, Δ. Γούναρη 27, στην οποία έχουν κατατεθεί οι όροι συμμετοχής στην κλήρωση. 4. Το όνομα του νικητή θα δημοσιευθεί στην εφημερίδα ΤΟ ΒΗΜΑ στις 21/2/2003. 5. Τα δώρα, εκτός από τη Θήκη CD, την Αριθμομηχανή Canon και το Mouse pad, θα παραλαμβάνονται από την INTERSYS A.E. Διονυσίου Αρεοπαγίτου 7, Τηλ.: 010. 95.54.000 με επίδειξη του κουπονιού. 6. Τα δώρα είναι προσωπικά και αμεταβίβαστα, δεν ανταλλάσσονται με χρήματα ή άλλα δώρα και ακυρώνονται εάν δεν έχουν παραληφθεί μέχρι 31/3/2003. 7. Η εταιρεία INTERSYS A.E. διατηρεί το δικαίωμα να μεταβάλλει τους όρους του παιγνιδιού ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ, να τον ακυρώσει, να τον συντομεύσει ή να παρατείνει την διάρκεια του με ανακοίνωση που θα δημοσιευθεί στον Τύπο το αργότερο τρεις μέρες πριν την ορισθείσα κλήρωση. 8. Κάθε διαγωνιζόμενος μπορεί να πάρει μέρος στο διαγωνισμό με ένα μόνο κουπόνι συμμετοχής. 9. Διευκρινίζεται ρητά, ότι μετά τη λήξη του παιγνιδιού ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ, τα κουπόνια όπου κι αν ευρίσκονται θεωρούνται αυτοδικαίως άκυρα, ανύπαρκτα και ουδέν αποτέλεσμα επάγονται, ούτε δεσμεύουν πλέον οποιονδήποτε. 10. Η διοργανώτρια εταιρεία δεν ευθύνεται για οποιοδήποτε πραγματικό ελάττωμα των δώρων ή για οποιαδήποτε βλάβη προκληθεί στους νικητές από τη χρήση αυτών, καθώς και για κάθε σωματική ή άλλη βλάβη ή δαπάνη προκληθεί εξ' αιτίας αυτών. Ιδίως επί του αυτοκινήτου, η διοργανώτρια εταιρεία υποχρεούται μόνο να παραγγείλει το αυτοκίνητο για λογαριασμό του επιτυχόντος και να καταβάλλει το συμφωνηθέν μεταξύ αυτής και του αντιπροσώπου τίμημα. Ο επιτυχών ευθύνεται για την ολοκλήρωση των διαδικασιών παραλαβής αυτού. Τα τέλη ταξινόμησης, κυκλοφορίας καθώς και η ασφάλεια του αυτοκινήτου βαραίνουν τον επιτυχόντα.11. Η αποδοχή των δώρων συνιστά και έγκριση των νικητών για χρήση του ονόματος τους και των φωτογραφιών τους με σκοπό τη δημοσιοποίηση του διαγωνισμού και των αποτελεσμάτων του. 12. Η αποστολή του κουπονιού με τα προσωπικά στοιχεία του συμμετέχοντος συνεπάγεται την έγκριση για την χρησιμοποίηση αυτών από τη διοργανώτρια εταιρεία ή την PROGRESS για τη διεξαγωγή της κλήρωσης. Η διοργανώτρια εταιρεία δύναται να εισάγει τα δεδομένα αυτά σε αρχείο δεδομένων με σκοπό τη μελλοντική επικοινωνία με τους συμμετέχοντες στο διαγωνισμό με σκοπό την προώθηση προϊόντων της διοργανώτριας. Τα δεδομένα αυτά θα κρατηθούν σε αρχείο για διάστημα τριών ετών. Κάθε ενδιαφερόμενος έχει το δικαίωμα πρόσβασης στο αρχείο με τα στοιχεία του, ανασκευής τους και διαγραφής τους δια της απλής εγγράφου διατυπώσεως του αιτήματος. 13. Για τη συμμετοχή στο παιχνίδι ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ δεν απαιτείται αγορά των προϊόντων. 14. Η συμμετοχή στο παιχνίδι ΞΥΣΤΕ ΚΑΙ ΚΕΡΔΙΣΤΕ σημαίνει ανεπιφύλακτη αποδοχή των ανωτέρω όρων συμμετοχής.

PowerShot G3

Το καλό έγινε καλύτερο!

Η G3 της Canon αποτελεί μία βελτιωμένη έκδοση της PowerShot G2 και διαθέτει έναν ανανεωμένο, υψηλής ποιότητας φακό zoom 35-140mm (ισοδύναμο με φιλμ 35mm) με διάφραγμα f2.0 - 3.0.

Πρόκειται για τον πρώτο φακό zoom 4x που ενσωματώνεται σε μία ψηφιακή φωτογραφική μηχανή της σειράς PowerShot. Το γρήγορο διάφραγμα f2.0 - 3.0 εγγυάται τέλεια ποιότητα εικόνας, ακόμη και σε συνθήκες χαμηλού φωτισμού, ενώ η δυνατότητα zoom 4x παρέχει ευρύτερο οπτικό πεδίο για κάθε σκηνή. Στη μηχανή ενσωματώνεται για πρώτη φορά ο νέος, υψηλής ταχύτητας επεξεργαστής DIGIC (DIGital Imaging Core). Παρέχει υψηλή ευκρίνεια και γρήγορη επεξεργασία, βελτιωμένη ποιότητα εικόνας, καθώς και μεγαλύτερη ακρίβεια στη λειτουργία αυτόματης εστίασης (AF). Η Canon σχεδίασε τον επεξεργαστή DIGIC ειδικά για την καλύτερη επεξεργασία των ψηφιακών εικόνων. Συνδυάζοντας τα 6 στοιχεία που παίζουν ρόλο-κλειδί στην εγγραφή και απόδοση ψηφιακών εικόνων - AE/AF/AWB, επεξεργασία σήματος, συμπίεση JPEG, έλεγχο καρτών μνήμης και εμφάνιση των εικόνων στην LCD οθόνη - η PowerShot G3 παράγει εικόνες καλύτερης ποιότητας από τις προκατόχους της, ενώ με το πλεονέκτημα ταχύτητας που της παρέχει ο επεξεργαστής DIGIC αυξάνεται επίσης η διάρκεια ζωής της μπαταρίας. Ειδικά σχεδιασμένη για πραγματική δημιουργικότητα και ευελιξία, η PowerShot G3 συνδυάζει πολλές προηγμένες τεχνολογίες της Canon, παρέχοντας στους χρήστες τέλεια ποιότητα εικόνας και υψηλό βαθμό ευελιξίας σε οποιεσδήποτε συνθήκες λήψης. Στη λαβή της PowerShot G3 έχει προστεθεί ένας νέος επιλογέας λειτουργιών για ευκολότερο χειρισμό. Είναι παρόμοιος με τον επιλογέα λειτουργιών των μηχανών EOS και έχει τη δυνατότητα να αυξάνει/μειώνει την τιμή επιλεγμένων ρυθμίσεων. Πατώντας το πλήκτρο του επιλογέα, μπορείτε να επιλέξετε μία διαφορετική ρύθμιση και να προσαρμόσετε εύκολα την τιμή της. Τέλος, στην επάνω LCD οθόνη της PowerShot G3 εμφανίζονται περισσότερες πληροφορίες, κάτι το οποίο αυξάνει την ευχρηστία της μηχανής, κυρίως όταν είναι σβηστή η κύρια έγχρωμη LCD οθόνη.



Γρήγοροι σαν λέιζερ!

Νέοι LaserJet εκτυπωτές προ των πυλών!

Αυξάνοντας σημαντικά τη συχνότητα σχεδιασμού και παραγωγής νέων ισχυρότερων προϊόντων, η HP παρουσίασε πρόσφατα δύο νέους laser εκτυπωτές.

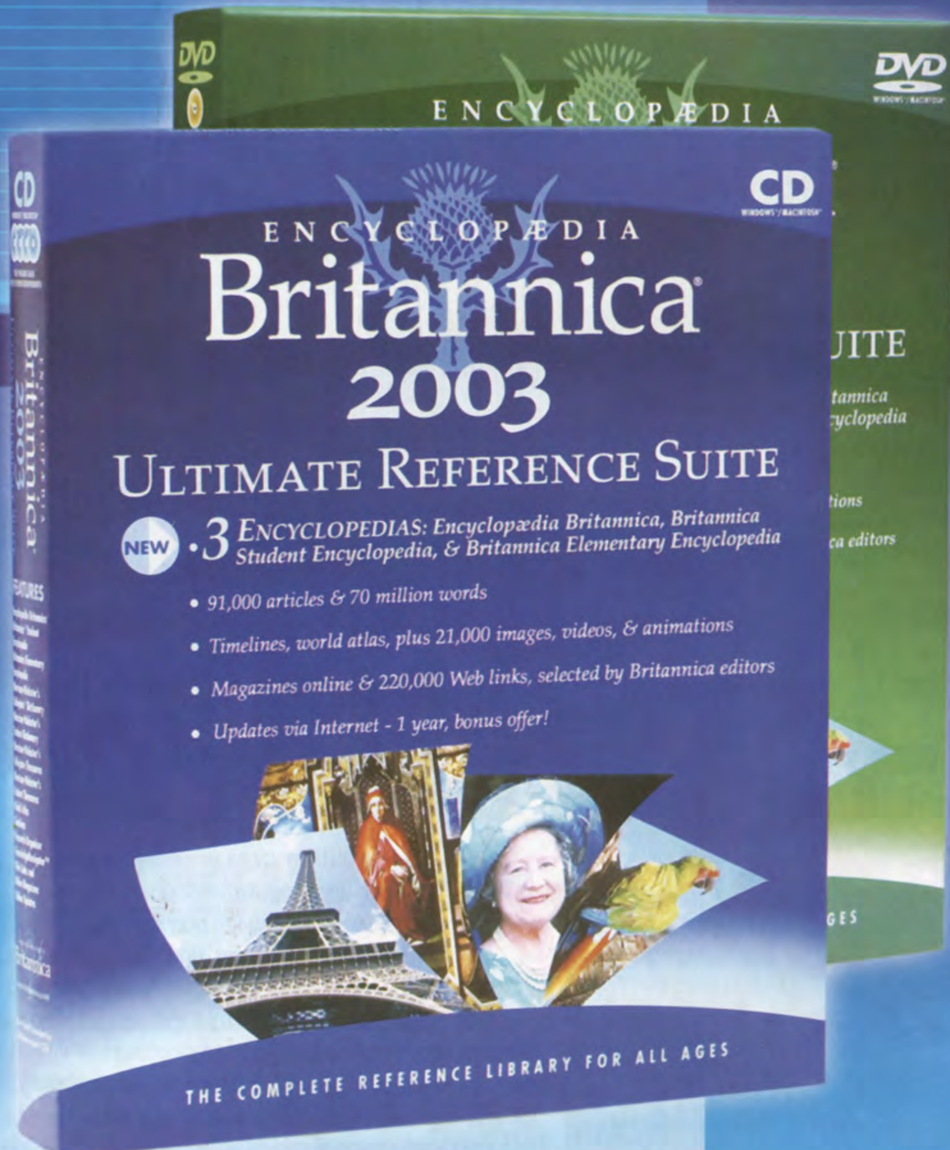
Οι δύο νέες προτάσεις της παραδοσιακά μεγαλύτερης εταιρείας στο χώρο υλοποιούνται με τον γρήγορο και εύχρηστο LaserJet 4200 και τον "μικρό" επαγγελματικό LaserJet 4300, ο οποίος αποτελεί την ιδανική επιλογή για μικρές ομάδες εργασίας επιχειρήσεων, με αυξημένες απαιτήσεις σε ταχύτητα και ευελιξία. Προσφέροντας καλύτερη ποιότητα εκτύπωσης και κάνοντας χρήση των επονομαζόμενων "έξυπνων" δοχείων γραφίτη της HP, της ευελιξίας και των πλεονεκτημάτων του HP Embedded Virtual Machine, τα νέα μέλη της σειράς LaserJet αξιώνουν νέα πρότυπα στην αγορά μονόχρωμης εκτύπωσης και αποτελούν για τους χρήστες τις πλέον ενδεδειγμένες λύσεις αυτής της κατηγορίας. Στις βελτιωμένες ρυθμίσεις των νέων προϊόντων περιλαμβάνονται η ταχύτερη επιστροφή στην εφαρμογή, η ταχύτερη εκτύπωση σύνθετων εγγράφων και η εκτύπωση της πρώτης σελίδας σε λιγότερο από 8,5 δευτερόλεπτα. Αυτές οι λειτουργικές δυνατότητες, σε συνδυασμό με τους πρόσθετους δίσκους χαρτιού, την εκτύπωση δύο όψεων και το βοηθητικό εξοπλισμό σελιδοποίησης και συρραφής, καθιστούν τη νέα αυτή σειρά εκτυπωτών της HP το πλέον αποτελεσματικό εργαλείο για την εκτέλεση της εργασίας των χρηστών ευκολότερα και γρηγορότερα από ποτέ. Οι τιμές τους κυμαίνονται περί τα € 1.199 + ΦΠΑ και € 1.599 + ΦΠΑ αντίστοιχα.



ΤΕΧΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Μοντέλο	Ταχύτητα	Επεξεργαστής	Βασική μνήμη
LaserJet 4200	33 σελίδες/λεπτό	300 MHz	48MB
LaserJet 4300	43 σελίδες/λεπτό	350 MHz	64MB

"Britannica: Η απόλυτη πηγή γνώσης εδώ και 230 χρόνια, τώρα στον υπολογιστή σας!"





Κυκλοφορεί σε 2 εκδόσεις:

- **Deluxe Edition (2 CDs)**
- **Ultimate Reference Suite (4 CDs ή 1DVD)**

ENCYCLOPÆDIA
Britannica

ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (210) 6595630-5, FAX: (210) 6595636, beacon@beacon.gr

BEACON MULTIMEDIA

του Χάρη Κλάδη



Καταραμένοι ταχυδρόμοι! Εκτός από τις μηνιαίες "λυπητερές" των λογαριασμών, μερικές φορές τα μαντάτα που φέρνουν είναι πολύ πιο... ενοχλητικά! Οπως ένα γράμμα από τη γυναίκα σας, το οποίο σας πληροφορεί πως περνά τις διακοπές της στο αγαπημένο σας μέρος, το Silent Hill. Πού το παράξενο, θα μου πείτε; Δεν είναι, αν θεωρήσετε ασήμαντο το γεγονός πως η γυναίκα σας πέθανε στο μέρος αυτό πριν από τρία χρόνια.

SILENT HILL 2:



Εταιρεία **Konami**

Ημερομηνία κυκλοφορίας **Αρχές 2003**

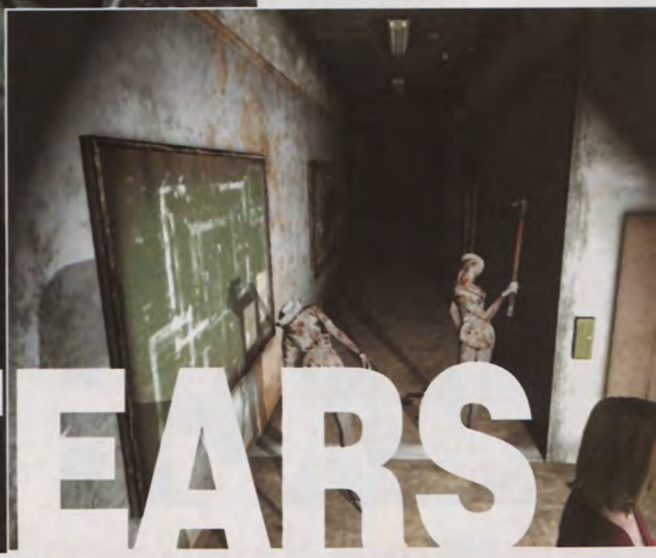
Το Silent Hill ήταν το παιχνίδι που πριν από ένα χρόνο στο PlayStation 2 όρισε νέα στάνταρ για τα παιχνίδια τρόμου και οδήγησε πολλούς να το χαρακτηρίσουν ως ακατάλληλο για ανηλίκους! Φέτος, το παιχνίδι έρχεται να στοιχειώσει τα PCs μας. Εμπλουτισμένο με ένα αγωνιώδες σενάριο επηρεασμένο από τα φρικιαστικά σενάρια ταινιών-σταθμοί του είδους ("In the mouth of Madness", "Braindead", "Evil Dead", είναι μερικές ταινίες που σαφώς επηρέασαν τους δημιουργούς του παιχνιδιού) το παιχνίδι μάς βάζει στα παπούτσια του ήρωα, ο οποίος φτάνει στο θέρετρο για να ψάξει τη... νεκρή γυναίκα του! Εκεί θα αντιμετωπίσει εκτός από φρικιαστικά πλάσματα, μια εναλλακτική πραγματικότητα, η οποία σχεδόν θα στοιχειώσει τις σκέψεις του. Εικόνες φρίκης και απέχθειας εξελίσσονται καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειας στην έρημη πόλη. Τα σκηνικά που θα δούμε, τα puzzles που θα κληθούμε να λύσουμε, είναι τόσο "ενοχλητικά" όσο και το σενάριο του παιχνιδιού που εξελίσσεται με ανατρεπτικούς ρυθμούς. Ετσι, λίγο αφότου ξεκινήσεις την αναζήτηση του ...πτώματος της γυναίκας του, ο ήρωας θα αρχίσει να βιώνει καταστάσεις που στοίχειωναν τη φαντασία του, είτε ως παιδί είτε ως ενήλικα! Εικόνες βγαλμένες από τα βάθη του μυαλού του, τέρατα μεταφερόμενα απευθείας από

@ http://www.silenthill2.de

Εικόνες φρίκης και απέχθειας εξελίσσονται καθ' όλη τη διάρκεια της περιπέτειας στην έρημη πόλη. Τα σκηνικά που θα δούμε, τα puzzles που θα κληθούμε να λύσουμε, είναι τόσο "ενοχλητικά" όσο και το σενάριο του παιχνιδιού που εξελίσσεται με ανατρεπτικούς ρυθμούς.







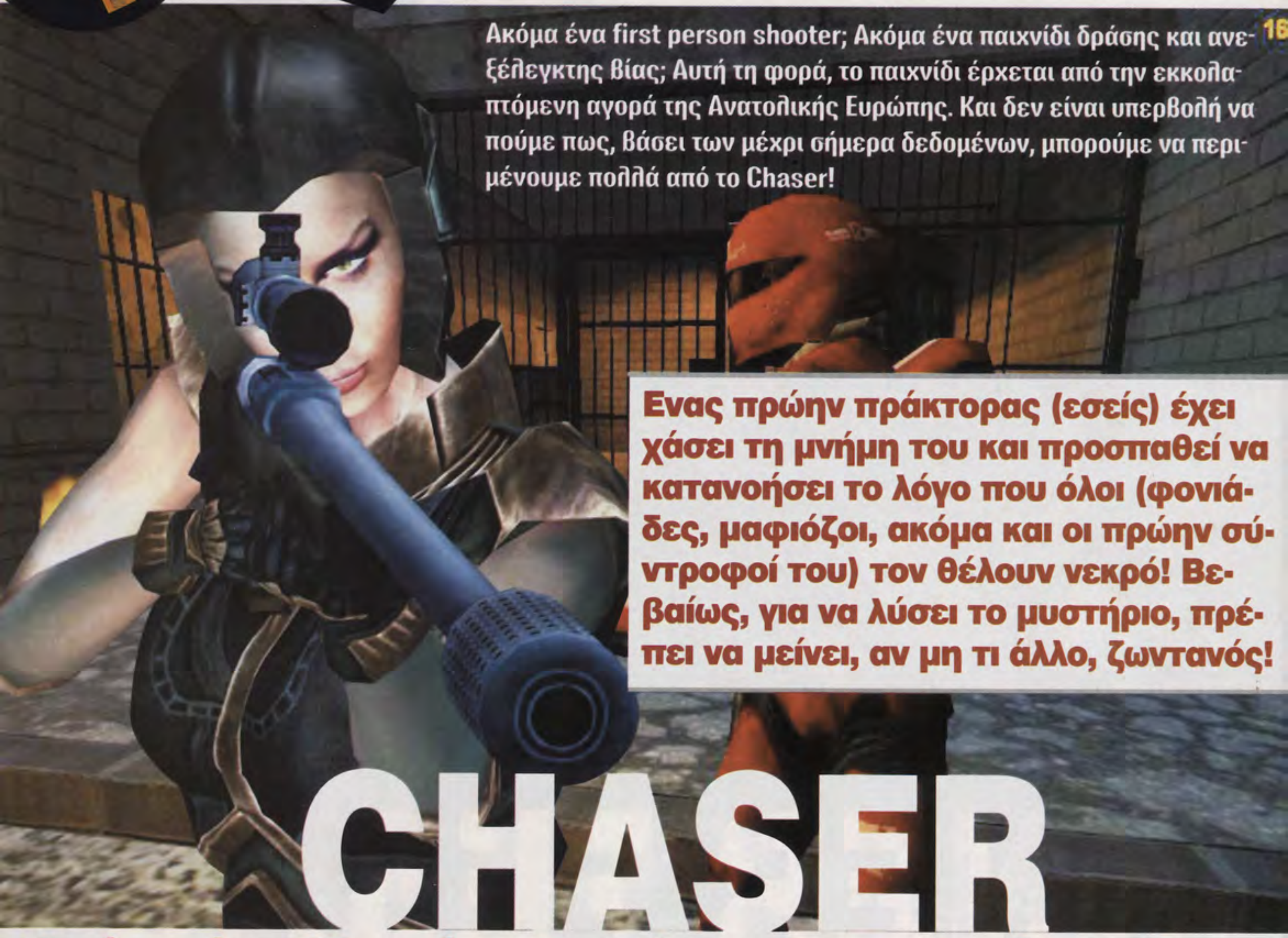
INNER FEARS

Ενα παιχνίδι για gamers άνω των 18!

τις παιδικές φοβίες του. Λίγο μετά ο ήρωας θα φτάσει στα όρια της τρέλας μη μπορώντας να διαχωρίσει το πραγματικό από το παρανοϊκό! Από το σημείο αυτό και μετά το παιχνίδι εμπλουτίζεται με μια "αρρωστημένη" φαντασία που θα ζήλευαν πολλοί σκηνοθέτες ταινιών τρόμου. Η εξέλιξη της δράσης γίνεται με απεικόνιση πρώτου προσώπου σε σκηνικό αλλά και τρόπο επίλυσης γρίφων που θυμίζουν έντονα Resident Evil και άλλα ανάλογα horror games. Τα γραφικά του είναι περασμένα από την έκδοση για Xbox και αν και δεν πρόκειται να δείτε τα πιο εντυπωσιακά τρισδιάστατα μοντέλα της εποχής, είναι σίγουρα ατμοσφαιρικά και συμβάλλουν στην κλειστοφοβική αίσθηση που αποπνέει το παιχνίδια. Σε αυτό βοηθά και η σχεδιαστική "χροιά" των γραφικών, που με λίγα και σκοτεινά χρώματα μοιάζουν να έχουν δημιουργηθεί περισσότερο με το χέρι παρά με... μαθηματικά! Αυτό δίνει στο σκηνικό μια φρικαλέα ρέτρο αίσθηση! Αλλωστε, τα πιο τρομακτικά θρίλερ είναι τα ασπρόμαυρα!

Χ.Κ.





Ακόμα ένα first person shooter; Ακόμα ένα παιχνίδι δράσης και ανεξέλεγκτης βίας; Αυτή τη φορά, το παιχνίδι έρχεται από την εκκολαπτόμενη αγορά της Ανατολικής Ευρώπης. Και δεν είναι υπερβολή να πούμε πως, βάσει των μέχρι σήμερα δεδομένων, μπορούμε να περιμένουμε πολλά από το Chaser!

Ενας πρώην πράκτορας (εσείς) έχει χάσει τη μνήμη του και προσπαθεί να κατανοήσει το λόγο που όλοι (φονιάδες, μαφιόζοι, ακόμα και οι πρώην σύντροφοί του) τον θέλουν νεκρό! Βεβαίως, για να λύσει το μυστήριο, πρέπει να μείνει, αν μη τι άλλο, ζωντανός!

CHASER

Ακόμα ένα "διαμάντι" από την Ανατολική Ευρώπη;

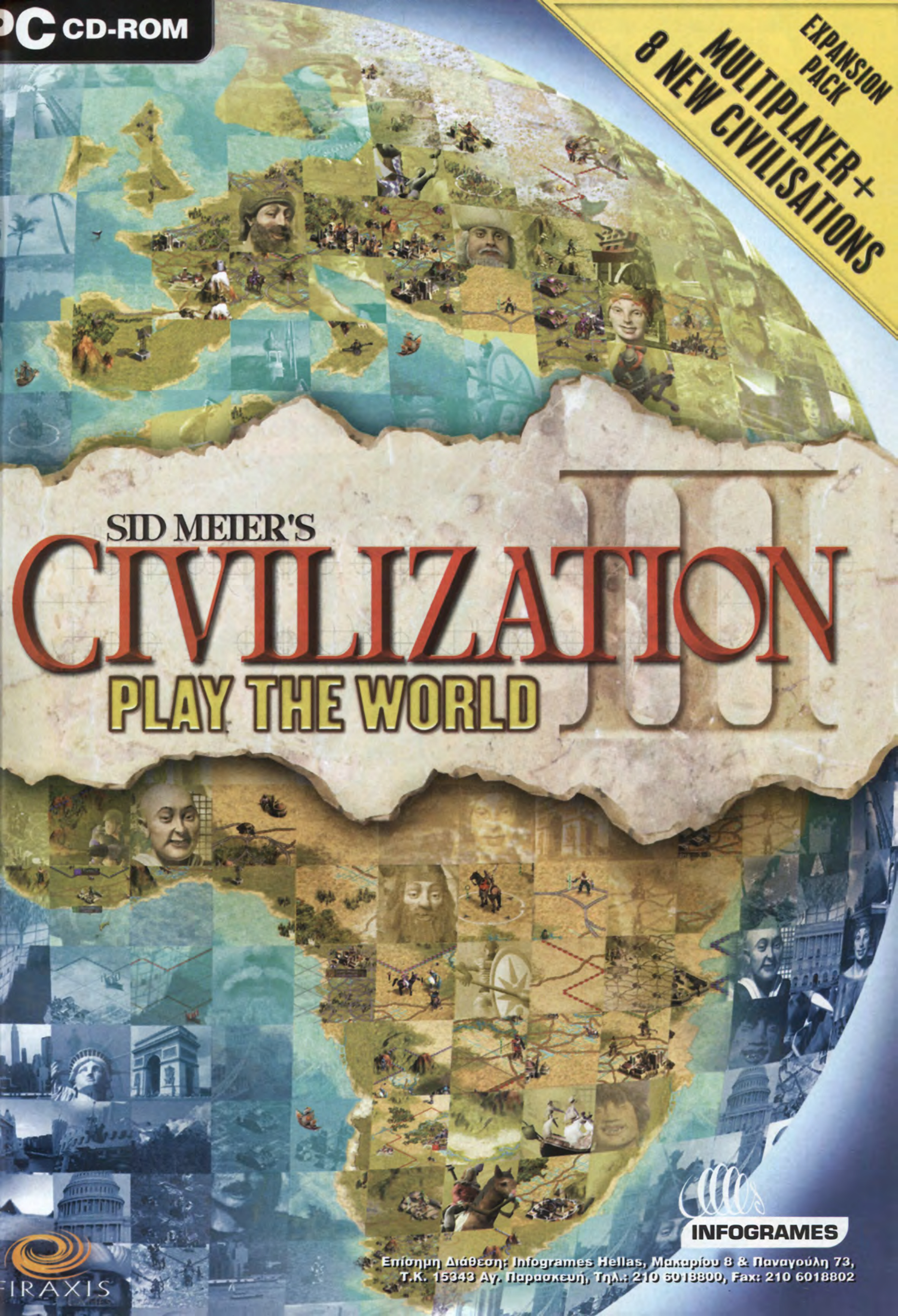


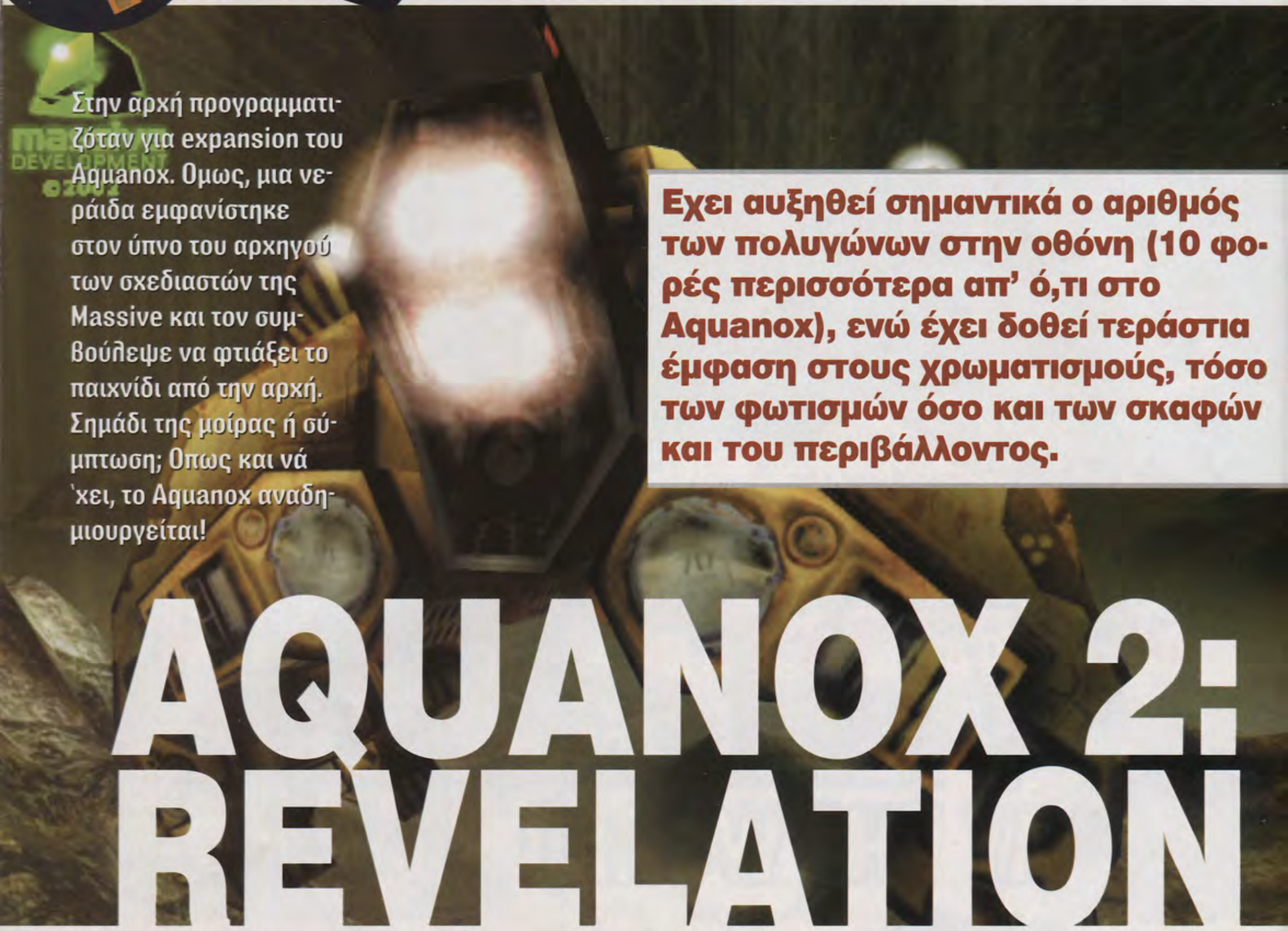
Εταιρεία	Cauldron
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Μέσα 2003

http://www.chasergame.com

Από τη Σλοβακία κατάγεται το νέο αυτό παιχνίδι δράσης. Χρησιμοποιεί τη νεότατη μηχανή γραφικών CloackNT, απ' όπου με μόλις το 60% της ισχύος της μπορεί να επιτύχει τα δείγματα που βλέπετε στη σελίδα αυτή! Το παιχνίδι λαμβάνει χώρα στο μακρινό μέλλον σε αποικία στον πλανήτη Αρη, όπου ένας πρώην πράκτορας (εσείς) έχει χάσει τη μνήμη του και προσπαθεί να κατανοήσει το λόγο που όλοι (φονιάδες, μαφιόζοι, ακόμα και οι πρώην σύντροφοί του) τον θέλουν νεκρό! Βεβαίως, για να λύσει το μυστήριο, πρέπει να μείνει, αν μη τι άλλο, ζωντανός! Οπως βλέπετε, το Chaser δεν έχει να προσφέρει κάτι νέο σεναριακά, όμως από οπτικής άποψης δείχνει πολλά υποσχόμενο! Το πιο σημαντικό χαρακτηριστικό του είναι ίσως οι μηδαμινές, για την εποχή, απαιτήσεις του! Μόλις 450MHz επεξεργαστή θα χρειάζεται για να τρέξει, ενώ και η απαιτούμενη ιπποδύναμη της κάρτας γραφικών θα πρέπει να κυμαίνεται γύρω από μία GeForce 2! Το φαινόμενο των μικρών απαιτήσεων είναι γνώριμο στα παιχνίδια που έρχονται από χώρες της Ανατολικής Ευρώπης. Βλέπετε, ελλείψει ισχυρών συστημάτων στην αγορά, οι προγραμματιστές εκεί έχουν μάθει να ξεζουμίζουν την ισχύ ενός υπολογιστή και τα αποτελέσματα είναι πολλές φορές αξιοθαύμαστα (όσοι θυμάστε, το εκπληκτικό Chasm -επίσης παιχνίδι εξ ανατολών- που έκανε θαύματα με software rendering μια εποχή που το Quake 2 ήθελε οπωσδήποτε Voodoo για να παίξει αξιοπρεπώς)! Μπορείτε να περιμένετε, λοιπόν, ένα παιχνίδι που θα τρέχει αξιόλογα και σε ασθενέστερα μηχανήματα - βάλσαμο για όσους επιζητούν ένα καλό σύγχρονο FPS, αλλά για οποιονδήποτε λόγο δεν έχουν τη δυνατότητα να εξοπλιστούν με ένα πανάκριβο νέο PC.

Χ.Κ.


PC CD-ROM
EXPANSION PACK
MULTIPLAYER+
8 NEW CIVILISATIONS
SID MEIER'S
CIVILIZATION III
PLAY THE WORLD
INFOGRAMES
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802
FIRAXIS

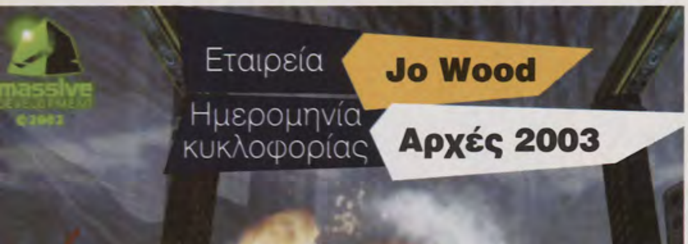


Στην αρχή προγραμματιζόταν για expansion του Aquanox. Ομως, μια νεράιδα εμφανίστηκε στον ύπνο του αρχηγού των σχεδιαστών της Massive και τον συμβούλεψε να φτιάξει το παιχνίδι από την αρχή. Σημάδι της μοίρας ή σύμπτωση; Οπως και νά 'χει, το Aquanox αναδημιουργείται!

Εχει αυξηθεί σημαντικά ο αριθμός των πολυγώνων στην οθόνη (10 φορές περισσότερα απ' ό,τι στο Aquanox), ενώ έχει δοθεί τεράστια έμφαση στους χρωματισμούς, τόσο των φωτισμών όσο και των σκαφών και του περιβάλλοντος.

AQUANOX 2: REVELATION

Πόλεμος στις 20.000 λεύγες κάτω από τη θάλασσα...



Εταιρεία	Jo Wood
Ημερομηνία κυκλοφορίας	Αρχές 2003

http://www.aquanox-revelation.com

Το παιχνίδι συνεχίζει να χρησιμοποιεί την εκπληκτική μηχανή Krass, της οποίας τις δυνατότητες θαυμάσαμε στο πρώτο Aquanox, αλλά με πολλές ενισχύσεις. Εχει αυξηθεί σημαντικά ο αριθμός των πολυγώνων στην οθόνη (10 φορές περισσότερα απ' ό,τι στο Aquanox) και έχει δοθεί τεράστια έμφαση στους χρωματισμούς, τόσο των φωτισμών όσο και των σκαφών και του περιβάλλοντος. Και μια και μιλάμε για περιβάλλον, το Aquanox 2 θα είναι ένα πραγματικό σόου υποθαλάσσιας χλωρίδας, με πάνω από 30.000 φυτά απεικονιζόμενα, ακόμα και ταυτόχρονα! Οι μάχες έχουν μικρύνει σε έκταση και κατ' επέκταση και οι αποστολές, αλλά έχουν γίνει πιο ενδιαφέρουσες, με μια δόση μυστηρίου. Το σενάριο θέλει έναν wannabe τυχοδιώκτη να μπλέκεται σε ένα σενάριο αναζήτησης ενός μυθικού θησαυρού, που προέρχεται από τον κατεστραμμένο επίγειο κόσμο. Αυτό θα τον οδηγήσει να κάνει μια σειρά δολοπλοκιών και υποθαλάσσιων μαχών και γνωριμιών με χαρακτήρες που είτε θα τον εμποδίσουν είτε θα τον βοηθήσουν στην περιπέτειά του. Οι χαρακτήρες παίζουν πολύ μεγαλύτερο ρόλο απ' ό,τι στο πρώτο παιχνίδι. Το Aquanox 2 δεν υποστηρίζει multiplayer, κάτι που μάλλον δείχνει ότι το πρώτο παιχνίδι δεν ήταν τόσο επιτυχημένο σε αυτό τον τομέα. Περισσότερο ατμοσφαιρικό, πιο εντυπωσιακό, το Revelation θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένα "υποθαλάσσιο Mad Max", με όλα τα χαρακτηριστικά που θα του επισύναπτε μια τέτοια τιμητική διάκριση! *Χ.Κ.*



Μία από τις πιο ιστορικές ομάδες δημιουργίας adventure games, η Revolution, κλείνει τη διάσημη τριλογία των Broken Swords με το The Sleeping Dragon. Με action απεικόνιση αλλά με puzzles που σίγουρα θα ενθουσιάσουν τους adventurάδες, το παιχνίδι φαντάζει τέλειο!

BROKEN SWORD:



Εταιρεία	**Revolution**
Ημερομηνία κυκλοφορίας	**Τέλος 2003**

@ http://www.revolution.co.uk

Σε ένα σενάριο εμπλουτισμένο με μύθους και παραδόσεις από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα, με συνωμοσίες και σκοτεινά μυστήρια, οι δύο ήρωες των Broken Swords, George Stobbart και Nico Collard, καλούνται αυτή τη φορά να εμποδίσουν έναν παρανοϊκό μεγιστάνα που θέλει να ξυπνήσει το Δράκο, μια υπερφυσική δύναμη καλά περιορισμένη για αιώνες. Το σενάριο θα σας ξαναφέρει αντιμέτωπους με τα μυστικά των Templars από το πρώτο παιχνίδι, καθώς και των Αιγυπτίων και των Μάγιας από το δεύτερο. Το gameplay βασίζεται στο ψάξιμο και στην αλληλεπίδραση με αντικείμενα που βρίσκονται σε κάθε τοποθεσία. Με "ντετεκτιβίστικες" μεθόδους θα κληθείτε να ανακαλύψετε αντικείμενα, να βρείτε τρόπους να μπείτε σε απαγορευμένους τόπους, αλλά και να χρησιμοποιήσετε κατάλληλα τους δύο διαφορετικούς ήρωες που έχετε στη διάθεσή σας. Ο δυναμικός George, με τα σηκωμένα μανίκια και το "χύμα" στυλ, είναι σίγουρα ιδανικός για να τα βγάζει πέρα στις καταστάσεις που απαιτούν δύναμη, όμως τα θέλγητρα της Nico (τα



Με "ντετεκτιβίστικες" μεθόδους θα κληθείτε να ανακαλύψετε αντικείμενα, να βρείτε τρόπους να μπείτε σε απαγορευμένους τόπους αλλά και να χρησιμοποιήσετε κατάλληλα τους δύο διαφορετικούς ήρωες που έχετε στη διάθεσή σας.







THE SLEEPING DRAGON

Τα adventures πέθαναν. Ζήτω τα adventures;

οποία, όπως θα διαπιστώσετε, μόνο αμελητέα δεν είναι) μπορούν να φανούν χρήσιμα εκεί όπου ο τσαμπουκάς δεν περνάει! Αν και όχι απόλυτα ρεαλιστικά, τα σκηνικά και οι καταστάσεις που λαμβάνουν χώρα στο παιχνίδι είναι σαφώς κομμένα και ραμμένα στα μέτρα που κάθε φανατικός adventurάς θα ήθελε. Η απεικόνιση τρίτου προσώπου δίνει μια ενισχυμένη αίσθηση αλληλεπίδρασης με το χώρο, ακόμα και μια ένταση και δράση, αλλά σε καμία περίπτωση δεν σπρώχνει το παιχνίδι στα βήματα ενός action/adventure, όπως το Tomb Raider. Στο Broken Sword 3 θα πρέπει να επιστρέψετε στις ρίζες των adventure games για να προχωρήσετε. Μπορείτε να περιεργάζεστε κάθε αντικείμενο, από το οποίο μπορείτε να παίρνετε μία, πολλές (ανάλογα με τη χρήση) ή και καμία πληροφορίες. Πολλά πράγματα υπάρχουν, όχι απαραίτητα για να σας βοηθήσουν να προχωρήσετε το παιχνίδι, αλλά για να εμπλουτίσετε το σενάριο με πρόσθετα στοιχεία. Εντυπωσιακά είναι τα μοντέλα των χαρακτήρων του παιχνιδιού. Πρόσωπα εκφραστικά, κινήσεις φυσικές, ακόμα και αν πρόκειται, όπως προαναφέραμε, περισσότερο για χαρακτήρες στο ύφος του κόμιξ παρά ρεαλιστικούς. Βεβαίως, το παιχνίδι έχει ακόμα δρόμο να διανύσει μέχρι την ολοκλήρωσή του, όμως σίγουρα θα αποτελέσει έναν από τους πιο hot τίτλους της χρονιάς!

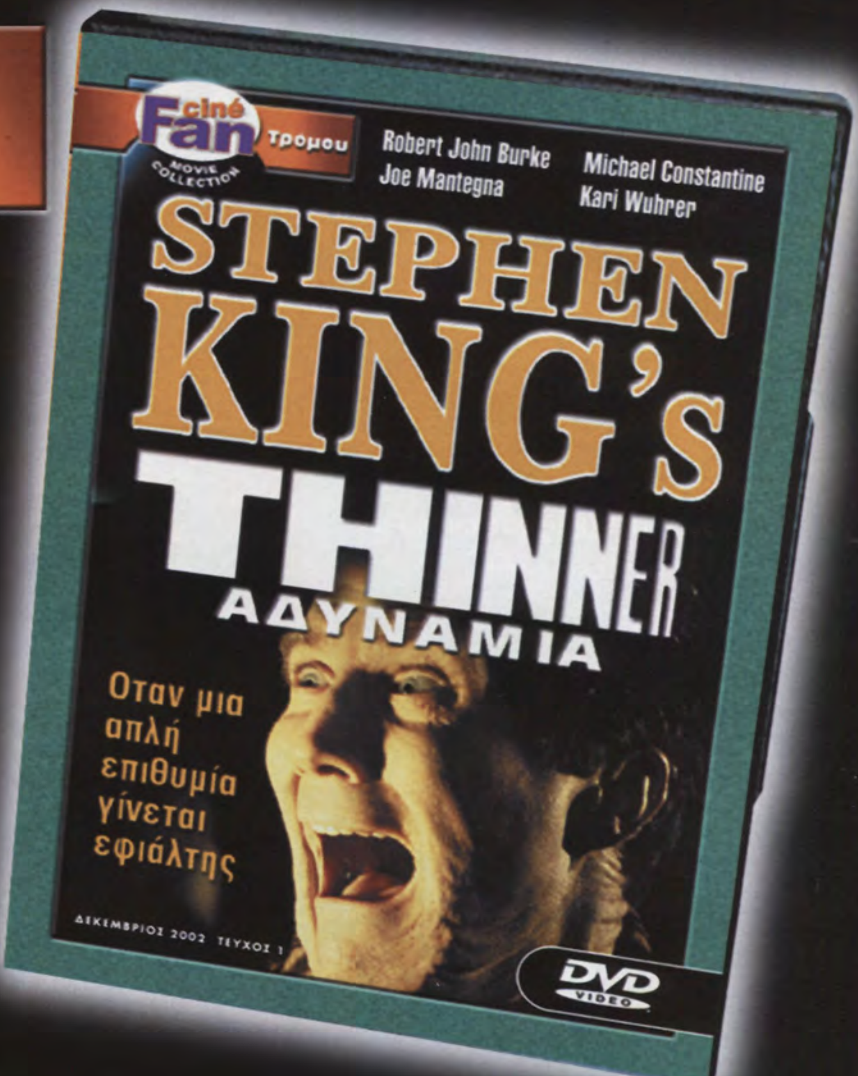
Χ.Κ.



ΣΤΟ ΠΕΡΙΠΤΕΡΟ ΣΑΣ ΚΑΘΕ ΜΗΝΑ

ΔΩΡΟ DVD

THINNER
ΑΔΥΝΑΜΙΑ



Μία μεταφορά του ομώνυμου βιβλίου του Stephen King στη μεγάλη οθόνη, όπου μια απλή επιθυμία γίνεται εφιάλτης!







Ενας αδίστακτος δικηγόρος βρίσκεται μονίμως σε μια προσπάθεια απώλειας βάρους, χωρίς ιδιαίτερη επιτυχία, ώσπου ένα αυτοκινητικό ατύχημα, μια γριά τσιγγάνα, μια επιθυμία... θα αλλάξουν τη ζωή του για πάντα!

Ακόμη

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Κερδίστε 10 ταινίες DVD της μεγάλης κινηματογραφικής επιτυχίας SPIDERMAN!

Adventure & RPG Update

Οι νέοι "καυτοί" τίτλοι που έρχονται!

**Από αυτή τη στήλη σάς εύχομαι καλές γιορτές και καλή χρονιά.
Στο τεύχος Φεβρουαρίου θα αναφερθούμε αναλυτικά στα CRPGs και adventures της χρονιάς που πέρασε. Μιας χρονιάς που μας έδωσε μερικά από τα καλύτερα παιχνίδια της τελευταίας πενταετίας και στις δύο κατηγορίες.**

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



ΤΟ REMAKE ΤΟΥ KING'S QUEST II ΤΗΣ TIERRA ENTERTAINMENT.



ΧΤΑΠΟΔΙΑ... ΣΤΟΝ ΟΡΙΖΟΝΤΑ!

Καιρό είχαμε να ακούσουμε νέα για τα CALL OF CTHULHU της Headfirst Productions, τα οποία βασίζονται στους κόσμους του μεγάλου Lovecraft. Το πρώτο της σειράς, με τον τίτλο CALL OF CTHULHU - DARK CORNERS OF THE EARTH, θα κυκλοφορήσει στο τρίτο ή το τέταρτο μέρος του 2003 τόσο στα PCs όσο και στο Xbox.

Πριν από λίγες μέρες ανακοινώθηκε ότι πρόκειται να κυκλοφορήσει άλλο ένα παιχνίδι με την ίδια περίπου θεματολογία αποκλειστικά για το PS2 τα Χριστούγεννα του 2004, με τίτλο CALL OF CTHULHU - TAINTED LEGACY. Τέλος, ανακοινώθηκε ότι προγραμματίζεται για τα Χριστούγεννα του 2004 το δεύτερο μέρος της σειράς, με τίτλο CALL OF CTHULHU - BEYOND THE MOUNTAINS OF MADNESS.

Ο επικεφαλής της εταιρείας Michael Woodroffe ανέφερε σε πρόσφατη συνέντευξή του ότι είναι ιδιαίτερα ευχαριστημένος που η κινηματογραφική εταιρεία Dreamworks ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει μία ταινία βασισμένη στο έργο του H.P. Lovecraft AT THE MOUNTAINS OF MADNESS, το οποίο σκηνοθετεί ο Guillermo del Toro, που έχει δημιουργήσει τα Blade 2 και Hellboy.

Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ (ΤΗΣ) SHODAN;

Το "Computer & Videogames" δημοσίευσε στο Internet μία είδηση που μπορεί ν' αποδειχθεί πολύ σημαντική. Σύμφωνα λοιπόν με τις πηγές του, ίσως κυκλοφορήσει τελικά το SYSTEM SHOCK 3.

Το SYSTEM SHOCK κυκλοφόρησε το 1994 από τη Looking Glass Studios και ήταν το πρώτο παιχνίδι που συγκέντρωνε χαρακτηριστικά από FPS και adventure games. Το περιοδικό παρουσιάζει ως στοιχείο μία μικρή αγγελία για ζήτηση εργασίας, αλλά μάλλον θα ξέρουν κάτι περισσότερο από αυτό.

Το 1999 η Irrational Games δημιούργησε το επίσης εντυπωσιακό SYSTEM SHOCK 2, σε συνεργασία με την αλησμόνητη Looking Glass Studios, το οποίο είχε ανακηρυχθεί από την USA TODAY ως το "πιο έξυπνο παιχνίδι προοπτικής πρώτου προσώπου που είχε κυκλοφορήσει ως τότε".

ΕΠΙΔΟΞΟΙ ΝΤΕΤΕΚΤΙΒ... ΕΤΟΙΜΑΣΤΕΙΤΕ!

Η Ubi Soft ανακοίνωσε ότι ετοιμάζει το CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION, ένα first-person adventure game βασισμένο στην ομώνυμη σειρά του καναλιού CBS και ότι σκοπεύει να το κυκλοφορήσει τον ερχόμενο Μάρτιο.

Εσύ θα χειρίζεσαι έναν πράκτορα της CSI που εργάζεται παράλληλα με την υπόλοιπη ομάδα της CSI στο Las Vegas. Θα πρέπει να λύσεις πέντε διαφορετικά εγκλήματα, έχοντας στη διάθεσή σου μία σειρά από εργαλεία, όπως τα finger print dusters, UV lights και set μεταμφιέσεως. Φυσικά, θα ανακρίνεις υπόπτους και μάρτυρες. Οι πρώτες εικόνες δείχνουν εντυπωσιακές.

Η ΚΑΤΑΡΑ ΤΟΥ ΦΑΡΑΩ

Αυτή την εποχή ένα adventure κάνει αίσθηση στο εξωτερικό. Πρόκειται για το THE CAMERON FILES: PHARAOH'S CURSE. Η εταιρεία Galilea, που μας έδωσε και το The Cameron Files: Secret At Loch Ness, ισχυρίζεται ότι ο ήρωας Alan Parker Cameron έχει στοιχεία από τους Humphrey Bogart, Arsene Lupine και το πρόσωπο του Kirk Douglas! Θα δούμε...

Στο sequel αυτό η δράση εξελίσσεται στην Αίγυπτο. Η οπτική του είναι πρώτου προσώπου και επιτρέπει περιστροφική κίνηση-θέα 360°. Η μουσική του είναι πολύ καλή, ενώ τα puzzles του ποικίλλουν ως προς το περιεχόμενό τους. Η βασική πλοκή επιβάλλει τη συλλογή μίας σειράς πολύχρωμων beetles, τα οποία είναι απαραίτητα για την ολοκλήρωση της τελικής αποστολής.

Το παιχνίδι είναι σχετικά εύκολο, μικρό ως προς τη διάρκεια δράσης αλλά πολύ ευχάριστο, στοιχείο που θεωρώ ως το πιο σημαντικό. Review του θα έχουμε τον επόμενο μήνα.

Ο ΦΥΛΑΚΑΣ ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ

Η Got Game Entertainment έγινε σχετικά γρήγορα γνωστή στην κοινότητα των adventurers μέσα από την επιλογή της να κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ μία σειρά adventures που διακινούνται βασικά στην Ευρώπη. Οι δύο πιο γνωστοί τίτλοι της είναι τα THE WATCHMAKER και TONY TOUGH, και τα δύο από διαφορετικούς δημιουργούς στην Ιταλία. Η Got Game ανακοίνωσε και ένα τρίτο adventure για το τέλος της χρονιάς που μας πέρασε, το TIME GUARD της τσεχικής Zima Software.

Αρχικά το παιχνίδι είχε κυκλοφορήσει ως POLDA 4 και είναι το τέταρτο παιχνίδι μίας πολύ πετυχημένης σειράς στην Τσεχία. Η σειρά στηρίζεται στις περιπέτειες του Pankrac, ενός πρώην αστυνομικού και νυν ιδιωτικού ντετέκτιβ. Στο Time Guard ο Pankrac ταξιδεύει σε μία σειρά ιστορικών διαστάσεων για να σταματήσει μία ομάδα διαβολικών Ρώσων που προσπαθούν ν' αλλάξουν το μέλλον. Το παιχνίδι εξελίσσεται από τη Γαλλία του 18ου αιώνα ως το μέλλον, όπου μία επανενωμένη Σοβιετική Ενωση κυριαρχεί στον κόσμο! Τα γραφικά του δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο. Το point & click interface είναι σχετικά απλό και εύχρηστο. Η μεγάλη επιτυχία του παιχνιδιού βασίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου στο μοναδικής ποιότητας χιούμορ που περιέχει. Αναμένεται να κυκλοφορήσει στις ΗΠΑ στις αρχές του 2003 και ελπίζω να το δούμε και στη χώρα μας.

"Το Computer & Videogames" δημοσίευε στο Internet μία είδηση που μπορεί ν' αποδειχθεί πολύ σημαντική. Σύμφωνα λοιπόν με τις πηγές του, ίσως κυκλοφορήσει τελικά το SYSTEM SHOCK 3.

ΝΕΟ KING'S QUEST REMAKE

Η Tierra Entertainment, μία κατά βάση ερασιτεχνική ομάδα που δημιούργησε το remake του King's Quest I, ανακοίνωσε την ολοκλήρωση του King's Quest II. Το παιχνίδι μπορείτε να το βρείτε στο site τους, στη διεύθυνση http://www.tierraentertainment.com/

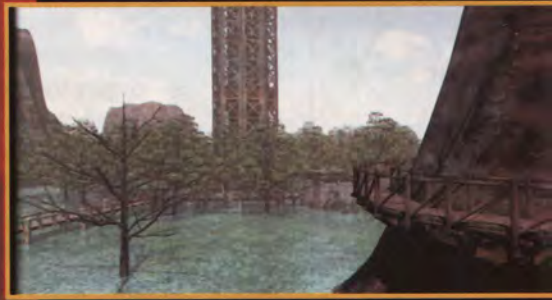
Θα το παρουσιάσουμε σ' ένα από τα δύο επόμενα τεύχη, είναι δε το πρώτο adventure της Sierra που έπαιξα σ' ένα Atari ST, αρκετά χρόνια προτού πάρω το πρώτο μου PC. Το παιχνίδι έχει κατηγορηθεί για μία σειρά μη λογικών γρίφων, κι έτσι οι δημιουργοί της Tierra, εκτός από τον επανασχεδιασμό των γραφικών του, έχουν προσθέσει νέα στοιχεία στην ιστορία του παιχνιδιού ώστε να δέσει καλύτερα και, φυσικά, άλλαξαν και μερικά puzzles ενώ πρόσθεσαν και άλλα. Λίγο που το είδα με ενθουσίασε. Ο πρώτος έρωτας δεν ξεχνιέται ποτέ!



TIME GUARD ΤΩΝ ZIMA SOFTWARE ΚΑΙ GOT GAME ENTERTAINMENT.



ALIDA ΤΟΥ COS RUSSO.



ΤΟ ALIDA ΚΑΙ ΣΤΑ PCs!

Το ALIDA είναι ένα Myst-style adventure game που, προς το παρόν, κυκλοφορεί μόνο για τους Macintosh. Σύντομα όμως αναμένεται να κυκλοφορήσει και στα PCs. Δημιουργός του είναι ο Cos Russo και το παιχνίδι πήρε πέντε χρόνια για να ολοκληρωθεί. Σε αυτό παρακολουθείς την ιστορία τεσσάρων νέων που δημιουργούν το μουσικό γκρουπ Alida, οι οποίοι γνώρισαν μοναδική επιτυχία με την κυκλοφορία του πρώτου τους CD. Τα χρήματα αυτά, σε συνδυασμό με μία ιδιόμορφη φαντασία, χρησιμοποιήθηκαν για τη δημιουργία ενός μοναδικού μουσικού θεματικού πάρκου, του οποίου η βασική σχεδίαση περιλαμβάνει την κατασκευή μίας κιθάρας, της "Alida", η οποία έχει 330 μέτρα μήκος! Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση http://www.alidagame. com/

Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος. PC

του Χάρη Κλάδη
rex@compupress.gr

Πάει σχεδόν ένας χρόνος από τη στιγμή που η nVIDIA κυκλοφόρησε το πρώτο chipset της, το nForce, το οποίο μάλιστα περιλάμβανε ενσωματωμένο επεξεργαστή γραφικών και ήχου αλλά και LAN! Σήμερα, η nVIDIA κάνει μια ριζοσπαστική κίνηση με το nForce 2, το οποίο βαδίζει στα χνάρια του προκατόχου του, ξεπερνώντας σε όλους τους τομείς τα μειονεκτήματά του.

nVIDIA nForce2...

...σε motherboard για όλες τις δουλειές!

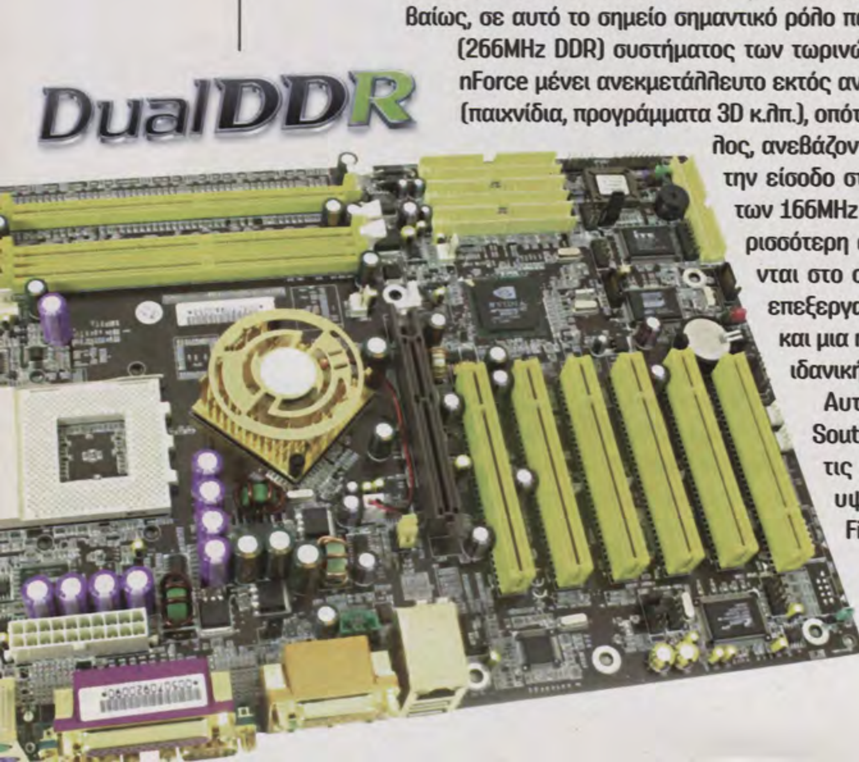
nVIDIA nForce2
- **Διάθεση**
  Πλαίσιο,
  τηλ.: 800-11-12345
- **Τιμή**
  € 160,00 χωρίς ΦΠΑ

Ο,τι καλύτερο για Athlon XP!

Το nForce2 ενσωματώνει τον πυρήνα γραφικών GeForce4 MX, χρονισμένο στα 250MHz, ταχύτητα που φωτογραφίζει τις επιδόσεις μιας GeForce4 MX 420.Το σημείο όπου το ενσωματωμένο υποσύστημα μπορεί να διαφέρει από την GeForce4 MX 420 είναι η ταχύτητα της μνήμης, η οποία έχει να κάνει με τις προτιμήσεις και φυσικά με τα χρήματα που θα ήθελε να ξοδέψει ο χρήστης. Βεβαίως, οι motherboards με το συγκεκριμένο chipset διαθέτουν και τη θύρα AGP για την περίπτωση που κάποιος θα ήθελε περισσότερη ιπποδύναμη για τα παιχνίδια του. Στην αγορά θα διατεθούν motherboards με το nForce2, οι οποίες θα υπολείπονται του ενσωματωμένου πυρήνα γραφικών και θα φέρουν την ένδειξη SPP.

Διπλή μνήμη = διπλές επιδόσεις;

Η αρχιτεκτονική του nForce2 επιτρέπει τη χρήση 2 memory modules για την ενίσχυση του συστήματος με μνήμη διπλής ευρύτητας. Βάσει της αρχιτεκτονικής της nVIDIA, το nForce2 μπορεί θεωρητικά να διαχειριστεί διπλάσιο memory bandwidth απ' ό,τι ένα single DDR σύστημα με την ίδια ποσότητα μνήμης. Βεβαίως, σε αυτό το σημείο σημαντικό ρόλο παίζει και ο επεξεργαστής. Με το υπάρχον ρολόι των 133MHz (266MHz DDR) συστήματος των τωρινών Athlon, το μεγάλο memory bandwidth που αποφέρει το nForce μένει ανεκμετάλλευτο εκτός αν πρόκειται για εφαρμογές που έχουν να κάνουν με γραφικά (παιχνίδια, προγράμματα 3D κ.λπ.), οπότε η κάρτα γραφικών μπορεί να εκμεταλλευτεί το έξτρα όφελος, ανεβάζοντας τις επιδόσεις της. Το σκηνικό θα αλλάξει, θεωρητικά, με την είσοδο στην αγορά των νέων Athlon XP 2700+ και 2800+ με το FSB των 166MHz (333MHz DDR), οι οποίοι θα μπορούν να εκμεταλλευτούν περισσότερη από την ισχύ μνήμης που παράγει το nForce2. Οσοι αρέσκονται στο overclocking μπορούν φυσικά άνετα να "πουσάρουν" τους επεξεργαστές τους σε ταχύτητα Bus υψηλότερη των 133MHz, οπότε και μια motherboard με το nForce2 δεν θα μπορούσε παρά να είναι η ιδανική πλατφόρμα.



Αυτά όμως δεν είναι τα μοναδικά προσόντα του nForce2. Η Southbridge κυκλοφορεί επίσης σε δύο διαφορετικές εκδόσεις, τις MCP και MCP-T. Η δεύτερη περιλαμβάνει ενσωματωμένο, υψηλότατων προδιαγραφών, υποσύστημα ήχου APU και Firewire, ενώ η πρώτη διαθέτει μόνο network controller.

Hands On

Η motherboard που ήρθε στα γραφεία μας για δοκιμή

ήταν η Zenith 7NJS της Chaintech, η οποία έχει αποσπάσει ήδη κολακευτικά σχόλια από τον Τύπο του εξωτερικού αλλά και από τους συναδέλφους μας του τμήματος Hardware του "Computer Για Ολους". Βεβαίως αναμένονται πολλές ακόμα υλοποιήσεις motherboards από άλλες εταιρείες, όπως η A7N8X της Asus. Προς στιγμήν, όλες οι motherboards που κυκλοφορούν ή αναμένονται, χρησιμοποιούν το συνδυασμό SPP και MCP-T, περιλαμβάνουν δηλαδή το υποσύ-

Βάσει της αρχιτεκτονικής της nVIDIA, το nForce2 μπορεί θεωρητικά να διαχειριστεί διπλάσιο memory bandwidth απ' ό,τι ένα single DDR σύστημα με την ίδια ποσότητα μνήμης.

στημα ήχου και firewire, αλλά δεν ενσωματώνουν υποσύστημα γραφικών. Αυτό είναι λογικό, καθώς οι πρώτες υλοποιήσεις κάθε νέου chipset απευθύνονται σε power users που στο μέλλον και δεν θα ενδιαφέρονται ιδιαίτερα για το υποσύστημα γραφικών και θα καλοβλέπουν την αγορά μιας ισχυρότερης, ξεχωριστής κάρτας γραφικών. Motherboards με την IGP υλοποίηση του nForce2 θα κυκλοφορήσουν βέβαια και θα απευθύνονται σε low-end users, οι οποίοι θα ενδιαφέρονται περισσότερο για επιδόσεις συστήματος και λιγότερο για 3D games. Οσοι λοιπόν περιμένετε να "χτίσετε" ένα οικονομικό σύστημα, θα πρέπει να ξέρετε πως, βάσει των μετρήσεων που έχουμε δει, η IGP έκδοση του nForce2 ξεπερνά τα επίπεδα επιδόσεων μιας GeForce4 MX 420 και σε κάποιες περιπτώσεις αγγίζει αυτά μιας MX 440, όταν κάνει χρήση της δυνατότητας dualDDR. Με τη χρήση singleDDR μνήμης, οι επιδόσεις πέφτουν ακόμα και μέχρι 40% σε ορισμένα 3D παιχνίδια.

Η Zenith 7NJS χρησιμοποιεί, όπως προαναφέραμε, το συνδυασμό SPP και MCP-T, σε μια αρκετά καλαίσθητη υλοποίηση. Βεβαίως, όλη αυτή η κιτρινίλα άρεσε πολύ περισσότερο στον κ. Κράτσα, ο οποίος είναι "Βαμμένος" ΑΕΚτζής, απ' ό,τι στα άλλα μέλη του... συντακτικού συμβουλίου (sic). Αυτός όμως δεν είναι λόγος να κατακρίνουμε ένα προϊόν ή μήπως είναι; Το chipset εντοπίζεται στο κέντρο σχεδόν της πλακέτας, καλυμμένο από το γουστόζικο ενεργό σύστημα ψύξης. Είναι πλέον καθιερωμένο στις motherboards υψηλών προδιαγραφών, όπως είναι η Zenith 7NJS, το chipset να ψύχεται αρκετά καλά, ώστε να μην "υποφέρει" από θερμοπληξίες κατά τη διάρκεια κάποιας υπερχρόνισης του συστήματος. Μην ξεχνάτε πως το chipset αποτελεί το νευρικό σύστημα ενός υπολογιστή, καθώς είναι υπεύθυνο για τον έλεγχο και την καλή συνεργασία όλων των υποσυστημάτων!

Οι ταχύτητες του FSB που επιτρέπει το Zenith 7NJS μέσω του BIOS αγγίζουν τα 200MHz, ενώ υπάρχουν δυνατότητες να σετάρετε τόσο τον πολλαπλασιαστή όσο και τα διάφορα voltage settings. Οι ταχύτητες μνήμης αρχίζουν από τα 200MHz και φτάνουν αισίως στα 400MHz, καθώς το nForce υποστηρίζει μνήμη DDR αυτής της ταχύτητας. Το Zenith 7NJS σίγουρα προσφέρει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά που θα έψαχνε ένας power user, τόσο σε επιλογές υπερχρονισμού (φτάσαμε να επιτύχουμε σταθερή λειτουργία χρονίζοντας το FSB στα 190MHz!) όσο και σε σταθερότητα συστήματος. Οσον αφορά στις επεκτατικές ορέξεις του Zenith 7NJS, αυτές ξεκινούν από τις θύρες για τα τρία DIMMάκια, τα οποία μπορούν να υποδεχτούν μέχρι 3GB συνολικής μνήμης. Προσοχή όμως! Αν θέλετε λειτουργία dualDDR, πρέπει να χρησιμοποιήσετε δύο memory modules και άρα η μέγιστη μνήμη στην περίπτωση αυτή δεν θα μπορεί να υπερβεί τα 2GB, ποσότητα που μάλλον θα ικανοποιούσε οποιονδήποτε. Από εκεί και πέρα, υπάρχουν οι συνηθισμένες πέντε θύρες PCI, η απαραίτητη θύρα AGP (υποστηρίζει ταχύτητες μέχρι 8x) καθώς και μία θύρα ACR, στην οποία συνδέεται η κάρτα με τις δύο θύρες IEEE1394 FireWire που περιλαμβάνεται στο πακέτο. Φυσικά, υπάρχουν ενσωματωμένοι ελεγκτές USB 2.0 και LAN 10/100Mbps. Οσον αφορά στην ταχύτητα των σκληρών δίσκων και άλλων εσωτερικών drivers, ο Ultra ATA 133 controller συνυπάρχει με αυτόν της Promise, που εξασφαλίζει τη συνεργασία με το "αυριανό" πρότυπο Serial ATA. Ακολουθώντας τις προσταγές της εποχής, το Zenith 7NJS διαθέτει ένα 5,25 panel, το οποίο τοποθετείται σε μια αντίστοιχη θέση του tower σας (κάτω από το DVD-ROM σας, για παράδειγμα), προσφέροντας ευκολία πρόσβασης σε 4 θύρες USB 2.0, δύο θύρες ήχου, θύρα IEEE 1394 FireWire, ενώ ενσωματώνει και μια μικρή όπου αναγράφεται η θερμοκρασία του επεξεργαστή, έτσι για το φόβο των Ιουδαίων!

Στο τέλος... ξυρίζουν τη M/B;

Αλήθεια, έχει κανείς μία-δύο απαντήσεις πρόχειρες για το παραπάνω ερώτημα; Η τελική εντύπωσή μας από το διήμερο που περάσαμε με τη Zenith 7NJS είναι πως οι επιδόσεις της είναι σαφέστατα μεγαλύτερες από αυτές οποιασδήποτε άλλης motherboard με το KT400 και μνήμη DDR ταχύτητας 333MHz. Βεβαίως, οι Athlon XP 2700+ και 2800+ δεν έχουν έρθει ακόμα στη χώρα μας ώστε να έχουμε την ευκαιρία να τους δοκιμάσουμε, όμως είναι σαφές ότι το nForce2, χάρη στην αρχιτεκτονική dualDDR, θα αυξήσει ακόμα περισσότερο τη διαφορά του με τον ανταγωνισμό με την έλευση των δύο προαναφερόμενων επεξεργαστών, αλλά και του Barton ο οποίος, εκτός από τη διπλάσια level 2 cache, φημολογείται πως μπορεί να αποκτήσει και επίσημα FSB 200MHz (DDR 400). Οσον αφορά στη συγκεκριμένη motherboard της Chaintech, μόνο καλά λόγια μπορούμε να πούμε. Αν σκέφτεστε να φτιάξετε ένα νέο σύστημα με επεξεργαστή της AMD, δεν θα μπορούσατε να κάνετε καλύτερη επένδυση...

Αξιολόγηση

↑ **Η Chaintech κατόρθωσε να πλαισιώσει το nForce2 με κορυφαίες επιδόσεις και άριστο εξοπλισμό.**

↓ **Σαφέστατα και δεν είναι η φθηνότερη motherboard για επεξεργαστές Athlon, γεγονός που αρχικά θα οδηγήσει πολλούς να υποτιμήσουν τις δυνατότητές του.**

Dreamax Cinema 5100

Περιβάλλον ήχου για... φτωχούς!

Dreamax Cinema 5100

- **Διάθεση**
  BSI,
  τηλ.: 210 6511826
- **Τιμή**
  € 70,00 με ΦΠΑ

Η αγορά ενός συστήματος πολυκάναλου ήχου αποτελεί διακαή πόθο κάθε PC user που σέβεται τον εαυτό του. Στην αγορά κυκλοφορούν αρκετά τέτοια συστήματα που κοστίζουν από "λίγο" έως "πανάκριβα". Τι θα λέγατε για ένα σύστημα που μπορεί να προσφέρει περιβάλλον ήχου με μόλις € 70,00; Το Cinema 5100 είναι ένα τέτοιο σύστημα ήχου με αποκωδικοποιητή Dolby Digital και αποτελείται από το σύνηθες σύνολο των 5 δορυφορικών ηχείων (5 εμπρός, 2 πίσω και ένα κεντρικό) και ενός subwoofer. Ωστόσο η συνολική ισχύς δεν ξεπερνά τα 40Watt και διαμοιράζεται σε 15Watt για το subwoofer και από 5Watt για κάθε δορυφόρο. Επίσης, το μέγεθος των ηχείων είναι αρκετά μικρό και δεν γεμίζει το μάτι, αλλά ούτε και το αυτί, αν αυτό είναι πολύ απαιτητικό. Οι επιδόσεις του, τώρα, δεν είναι και οι καλύτερες. Ο ήχος είναι μάλλον άχρωμος και σίγουρα δεν μπορεί να συγκριθεί με ένα αξιοπρεπές σύστημα των € 150,00-200,00, αλλά δεν παύει να στοιχίζει πολύ φθηνότερα.



Αξιολόγηση

- ↑ Εξαιρετικά χαμηλή τιμή για σύστημα περιβάλλοντος ήχου. Αν δεν επιζητείτε το "τέλειο", το σετ αυτό θα σας φανεί λειτουργικό...
- ↓ Αν το συγκρίνετε ακουστικά με άλλα σύνολα της αγοράς, θα σας φανεί σαφέστατα χειρότερο.

Dreamax Cinema 6100

Μια ιδέα παραπάνω...

Dreamax Cinema 6100

- **Διάθεση**
  BSI, τηλ.: 210 6511826
- **Τιμή**
  € 106,82 με ΦΠΑ

Το Cinema 6100 είναι σετ συνολικής ισχύος 55 Watt. Με κάπως μεγαλύτερα ηχεία και subwoofer, συνοδεύεται από τηλεκοντρόλ με το οποίο μπορείτε να "σερφάρετε" (αυτή η λέξη έχει βοηθήσει πολύ κόσμο) στις επιλογές του ενισχυτή και στα προγράμματά του. Ποιο θα σας προτείναμε να αγοράσετε μεταξύ των δύο και γιατί; Αν και σαφώς ισχυρότερο από το 5100, το 6100 κατορθώνει να μας πείσει πολύ λιγότερο για τις επιδόσεις του εφόσον η τιμή του το αναγάγει στο επίπεδο των μέσων συστημάτων ήχου. Ο ήχος που παράγει είναι σαφώς βαθύτερος, αλλά δεδομένων των αναλογιών υπολείπεται αρκετά του ανταγωνισμού. Οσον αφορά στην τιμή του, νομίζω πως ο καθένας που για οποιονδήποτε λόγο δεν θα ήθελε να θυσιάσει € 50,00 για να προτιμήσει κάποιο καλύτερο σύστημα από το Cinema 5100, δεν δικαιολογείται να κάνει το ίδιο στην περίπτωση του 6100. Για € 25,00-30,00 παραπάνω, υπάρχουν σαφώς καλύτερα συστήματα ήχου στην αγορά. Οπότε αν τα χρήματα που μπορείτε να διαθέσετε κυμαίνονται πάνω-κάτω στα επίπεδα του 6100, αγοράστε το 5100 και κρατήστε τα υπόλοιπα για κάποιο άλλο υποσύστημα του υπολογιστή σας, αλλιώς δώστε κάτι παραπάνω και πάρτε κάποιο άλλο σετ ηχείων...



Αξιολόγηση

- ↑ Είναι φθηνό, αυτό δεν μπορεί να το αμφισβητήσει κανείς...
- ↓ Με λίγο περισσότερα χρήματα μπορείτε να βρείτε κάτι καλύτερο, ενώ με λιγότερα παίρνετε το 5100 που δεν είναι δα και τόσο χειρότερο από το 6100...


3GUYS
www.3guys.gr
7, LEVADIAS STR., METAMORFOSSIS, ATHENS, TEL.: +3210 28.46.440, FAX: +3210 28.25.800
e-mail: info@3guys.gr
topper | adv.

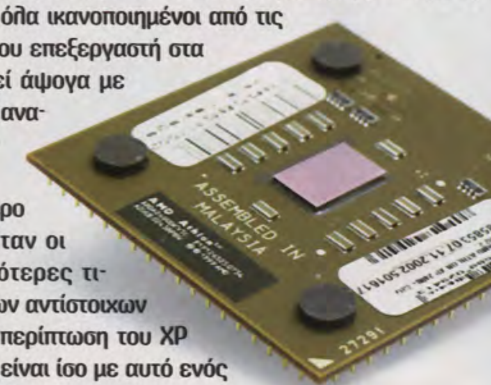
PC Flash

AMD Athlon XP 2400+

Thoroughbred B: Κάλλιο αργά παρά ποτέ!

AMD ATHLON XP 2400+
- **Διάθεση** Πλαίσιο, τηλ.: 800-11-12345
- **Τιμή** € 245,00 + ΦΠΑ

Περνώντας μέσα από πολλές δυσκολίες στην παραγωγή, οι πρώτοι επεξεργαστές της AMD με το νέο πυρήνα Thoroughbred B κατόρθωσαν να βρεθούν και στην ελληνική αγορά και μάλιστα πριν από τις γιορτές των Χριστουγέννων. Ο νέος επεξεργαστής δεν διαθέτει ριζοσπαστικές αλλαγές στην αρχιτεκτονική του, πλην ενός επιπλέον μεταλλικού layer που αποσκοπεί στη μείωση της θερμότητας. Αυτή η προσθήκη στην κατασκευαστική διαδικασία έδωσε στην AMD τη δυνατότητα να ανεβάσει το ρολόι που έμοιαζε να είναι κολλημένο κάτω από τα 2GHz. Ο Athlon XP 2400+ έχει ταχύτητα 2GHz, με 133άρι FSB (DDR 266). Είχαμε τη χαρά να δοκιμάσουμε το νέο επεξεργαστή της AMD με την Zenith 7NJS που "φορά" το nForce2 της nVIDIA και μείναμε καθ' όλα ικανοποιημένοι από τις επιδόσεις του συστήματος, ειδικά όταν σετάραμε τη λειτουργία του επεξεργαστή στα 333MHz (12x166MHz). Πάντως, ο νέος επεξεργαστής λειτουργεί άψογα με πολλές motherboards με chipsets KT266 και πάνω, απλώς με μια αναβάθμιση του BIOS. Το σημαντικότερο μειονέκτημά του είναι το κόστος του. Ανέκαθεν, το μεγαλύτερο ατού της AMD ήταν οι κατά πολύ μικρότερες τιμές από αυτές των αντίστοιχων Intel, αλλά στην περίπτωση του XP 2400+ το κόστος είναι ίσο με αυτό ενός Pentium 4 2.400MHz.



Αξιολόγηση

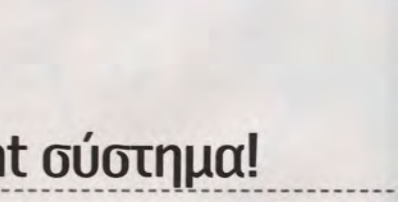
- ↑ Ιδανικός επεξεργαστής για αναβάθμιση στις motherboards που τον υποστηρίζουν.
- ↓ Η τιμή του είναι ίση με αυτήν του αντίστοιχου Pentium 4, κάτι που τον κάνει μη δελεαστικό...

WaitecVision

Πάρτε μαζί σας ένα home entertainment σύστημα!

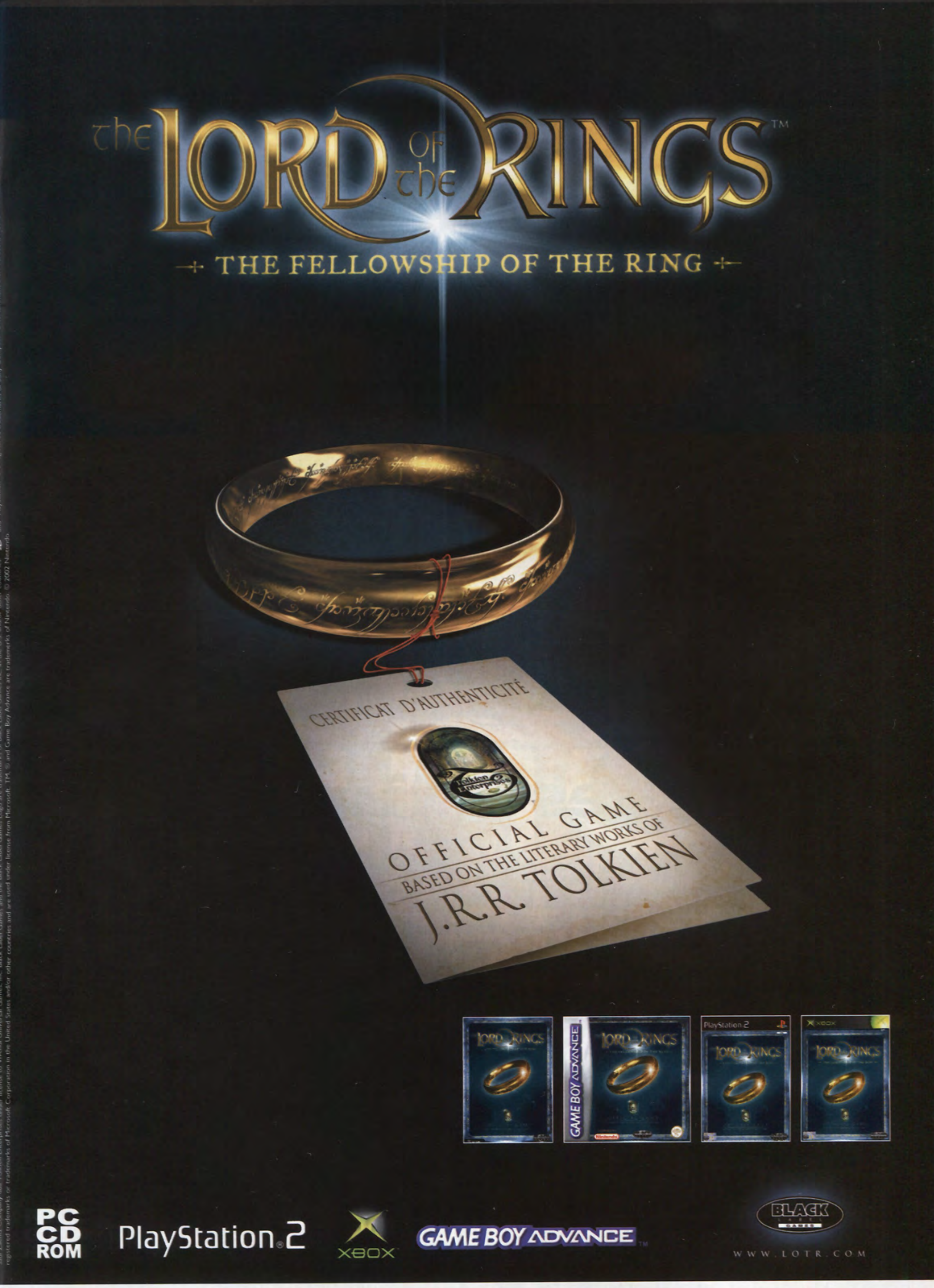
WaitecVision
- **Χαρακτηριστικά** DVD/VCD/CD/MP3 player
- **Τιμή** € 187,00 + ΦΠΑ

Τελευταία η Waitec κατορθώνει και μας ξαφνιάζει με τα επιτεύγματά της! Το νέο "παιδί" της έκανε μεγάλη εντύπωση στα γραφεία μας και μετά βίας κατορθώσαμε να το σώσουμε από τα χέρια του αρχισυντάκτη μας, ο οποίος μας εξήγησε πολλάκις πόσο το μικροσκοπικό gadget θα ταίριαζε στο σαλόνι του, στην κρεβατοκάμαρά του, ακόμα και στο μπάνιο του! Το Vision δεν είναι παρά ένα φορητό DVD player με αρκετά μικρές διαστάσεις και σούπερ "γουάου" εξωτερική εμφάνιση! Σίγουρα δεν φέρει στις διαστημικές designιές της Sony, αλλά παραμένει άκρως εντυπωσιακό! Μπορεί λοιπόν να παίξει δισκάκια Video CD, DVD, CD μουσικής, καθώς και αρχεία MP3. Απεικόνιση γίνεται στο γυαλί της τηλεόρασης, όπου εμφανίζονται και τα απαραίτητα εργαλεία πλοήγησης. Η ποιότητα της εικόνας και του ήχου κυμαίνεται σε αξιοθαύμαστα επίπεδα, ενώ η συσκευή διαθέτει αρκετές θύρες συνδεσμολογίας, όπως USB για την επικοινωνία με PC, ώστε να χρησιμοποιείται ως εξωτερικό drive, Digital-Out και stereo για τον ήχο και Composite και S-Video για την εικόνα. Στη συσκευασία περιλαμβάνεται και το απαραίτητο τηλεχειριστήριο υπέρυθρων. Η τιμή του, τέλος, δεν είναι ιδιαίτερα υψηλή ανάλογα με το τι προσφέρει. Κυμαίνεται στα επίπεδα ενός φορητού CD/MP3 player και έχει περισσότερες ιδιότητες. Αν ταξιδεύετε πολύ, ίσως να αποτελέσει τον αγαπημένο σας σύντροφο!



Αξιολόγηση

- ↑ Σπουδαίο gadget με σαφείς multimedia δυνατότητες αναπαραγωγής και μοδάτη εμφάνιση. Ό,τι πρέπει για φοιτητές!
- ↓ Δυστυχώς δεν μπορεί να παίξει DivX! Θα ήταν σίγουρα καλοδεχούμενο προσόν! (Τι ζητάω κι εγώ τώρα...)



THE LORD OF THE RINGS™
THE FELLOWSHIP OF THE RING
CERTIFICAT D'AUTHENTICITÉ
Tolkien Enterprises
OFFICIAL GAME
BASED ON THE LITERARY WORKS OF
J.R.R. TOLKIEN
GAME BOY ADVANCE
PlayStation 2
XBOX
PC CD ROM
PlayStation 2
XBOX
GAME BOY ADVANCE™
BLACK LABEL GAMES
WWW.LOTR.COM

Cyborg 3D Rumble Stick

Για τα χέρια σας μόνο!

Cyborg 3D Rumble
Διάθεση
Multimedia,
τηλ.: 210 9480000
Τιμή
€ 47,00 με ΦΠΑ



Με τον ερχομό του νέου έτους, η Saitek μας διαθέτει τα νέα προϊόντα της. Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε προτείνει στο μεγάλο οδηγό αγορών μας της στήλης "Πριν Αγοράσετε" το ST 330 Rumble Force ως ιδιαίτερα συμφέρουσα αγορά, λόγω τόσο της τιμής όσο και της ποιότητας κατασκευής και των επιδόσεών του. Σήμερα πιάσαμε στα χέρια μας το διάδοχό του για τη νέα χρονιά, το Cyborg 3D Rumble Stick, που είναι ένας καθ' όλα άξιος συνεχιστής του ST 330. Με εντυπωσιακό design και θαυμάσια εργονομία, το χειριστήριο κατορθώνει να επιτύχει κραδασμούς αρκετά αθόρυβα σε σχέση με άλλα της ίδιας κατηγορίας. Βεβαίως, η δύναμη που βγάζει δεν είναι τόσο μεγάλη όσο του "μεγαλύτερου αδερφού" Cyborg 3D Force Stick που θα σας παρουσιάσουμε σε επόμενο τεύχος μας, αλλά δεν παύει να προσφέρει μια ιδιαίτερη αίσθηση στο gameplay των αγαπημένων σας games. Στα ατού του κατατάσσεται η άψογη υλοποίηση των πλήκτρων και του hat-trigger, ενώ μοχλοί throttle υπάρχουν και στο αριστερό και στο δεξί μέρος της βάσης, εξυπηρετώντας δεξιόχειρες και αριστερόχειρες. Η εγκατάσταση των drivers είναι απλή και το συνοδευτικό utility προγραμματισμού θα σας επιτρέψει να κάνετε τις όποιες ρυθμίσεις για τα παιχνίδια σας.

Αξιολόγηση

↑ Άψογος σχεδιασμός και εργονομία. Αθόρυβο, με πολύ καλά τοποθετημένα πλήκτρα και μοχλό throttle για οποιοδήποτε χέρι.

↓ Το σώμα του είναι αρκετά ελαφρύ, με αποτέλεσμα η βάση να "φεύγει" αν το ζορίσετε...

Hercules Digifire 7.1

Εφτά συν ένα κανάλια ήχου; Μα γίνεται;

Hercules Digifire 7.1
Διάθεση
Μακεδονικά
Περιφερειακά Α.Ε.,
τηλ.: 2310 330470

Οι κάρτες ήχου της Hercules έχουν εδώ και λίγο καιρό καθιερωθεί ως οι φθηνότερες λύσεις, συγκρινόμενες με τις προτάσεις της Creative. Η Digifire 7.1 είναι η ναυαρχίδα πάνω στην οποία η εταιρεία έχει στηρίξει την προσπάθειά της να αποδείξει πως εκτός από καλές τιμές, τα καταφέρνει εξίσου στις επιδόσεις! Το πρότυπο περιβάλλοντος ήχου όπου στηρίζεται η κάρτα είναι το Dolby Digital, που υποστηρίζει σύνολο ηχείων 6.1 και 7.1. Τα δύο πρόσθετα ηχεία που εκμεταλλεύονται τη νέα αυτή ηχητική εμπειρία τοποθετούνται ανάμεσα στα εμπρός και τα πίσω, αποδίδοντας ακόμα καλύτερα τους "διπλανούς" ήχους, μετατρέποντας το σαλόνι σας σε έναν μίνι κινηματογράφο! Το chipάκι που ευθύνεται για όλα αυτά είναι το SoundFusion CS4624 της Cirrus Logic. Οσον αφορά στα παιχνίδια σας, η κάρτα υποστηρίζει όλα τα γνωστά πρότυπα (DirectSound 3D, EAX 1.0 και 2.0, A3D 1.0 και I3DL2).
Στον τομέα του εξοπλισμού, είναι υπερ-πλήρης, ενσωματώνοντας τέσσερις στερεοφωνικές αναλογικές εξόδους, μία είσοδο ήχου/μικροφώνου, μία ψηφιακή έξοδο ήχου Tosslink και τρεις υποδοχές DV (δύο εξωτερικές - μία εσωτερική). Το game/MIDI port (συμβατό με MPU401) παρέχεται σε ξεχωριστό λαμάκι που βιδώνεται, όπως οποιαδήποτε κάρτα, στη "ράχη" του tower σας.



Αξιολόγηση

↑ Μια πολύ καλή εναλλακτική λύση, ειδικά στην περίπτωση που θέλετε ό,τι καλύτερο χωρίς να ξοδέψετε πολλά χρήματα.

↓ Αν δεν έχετε τα σούπερ surround ηχεία και δεν σκοπεύετε να τη χρησιμοποιήσετε για να βλέπετε ταινίες, αγοράστε κάποια φθηνότερη...

PC Tech

http://www.pctech.gr/

Στο παρελθόν είχα δει πολλές προσπάθειες δημιουργίας αξιόλογων hardware sites, στα πρότυπα των μεγάλων αντίστοιχων sites του εξωτερικού. Προσπάθειες όπως αυτή του periodiko.gr ξεκίνησαν γεμάτες ενθουσιασμό και ελπίδες, αλλά κατέληξαν σε αποτυχία, κυρίως εξαιτίας της έλλειψης υποστήριξης από τη μικρή ελληνική αγορά, αλλά και της μικρής ανανέωσης της θεματολογίας τους. Ελπίζουμε να μη συμβεί το ίδιο και με το PC Tech, το οποίο αποπνέει έναν επαγγελματισμό σπάνιο για τα ελληνικά δεδομένα. Ρίχνοντας μια πρώτη ματιά στην κεντρική σελίδα, δεν μπορώ παρά να εκθειάσω την πληθώρα άρθρων που έχουν να κάνουν τόσο με την ειδησεογραφία και την παρουσίαση νέων προϊόντων hardware όσο και με τον power user και τον χομπίστα, ο οποίος ενδιαφέρεται για θέματα overclocking, extreme moding, cooling κ.λπ. Ολα τα θέματα είναι χωρισμένα σε κατηγορίες και υποκατηγορίες για την ευκολία του επισκέπτη, ενώ σχεδόν κάθε άρθρο συνοδεύεται από εν-

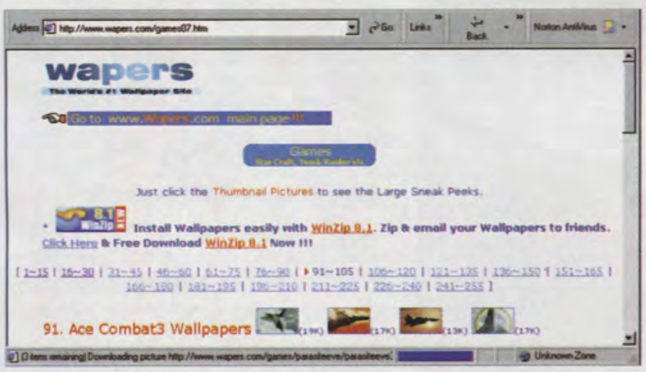


δεικτικές ή επεξηγηματικές φωτογραφίες, αναλόγως του περιεχομένου του. Ετσι, στα θέματα moding, overclocking, tweaking κ.λπ. θα βρίσκετε πάντα, εκτός από αναλυτικές οδηγίες οποιασδήποτε διαδικασίας, και τις αντίστοιχες εικόνες που θα σας βοηθήσουν τα μέγιστα! Φυσικά, όλα τα θέματα είναι γραμμένα στα ελληνικά και δεν αποτελούν απλώς links σε ξένα sites όπως πολλές φορές είδαμε στο παρελθόν. Το site έχει τις δικές του στήλες επικοινωνίας και forum, ενώ ένα παρακλάδι του, το PC Files (www.pcfiles.gr), φιλοξενεί στη βάση του drivers, tweak utilities και πληθώρα άλλων χρήσιμων προγραμμάτων. Γενικά, πρόκειται για μια πολύ καλή προσπάθεια που χρήζει της υποστήριξης όλων μας.

Wall Me Up

http://www.wapers.com/

Για να δούμε, καταλάβατε με τι ασχολείται το site που σας παρουσιάζω εδώ; Ελάτε τώρα... Ναι, ακριβώς αυτό! Πρόκειται για μια βάση wallpapers, ξέρετε, τις γνωστές "ταπετσαρίες" που στολίζουν τα desktops δεκάδων χρηστών! Υπάρχουν εκατοντάδες καταχωρίσεις σε αλφαβητική σειρά, μάλιστα με θεματολογία από πασίγνωστα games, όπως το Starcraft, το Tomb Raider και το Final Fantasy! Ορεξη νά 'χετε, να κατεβάζετε!



The Game is ON

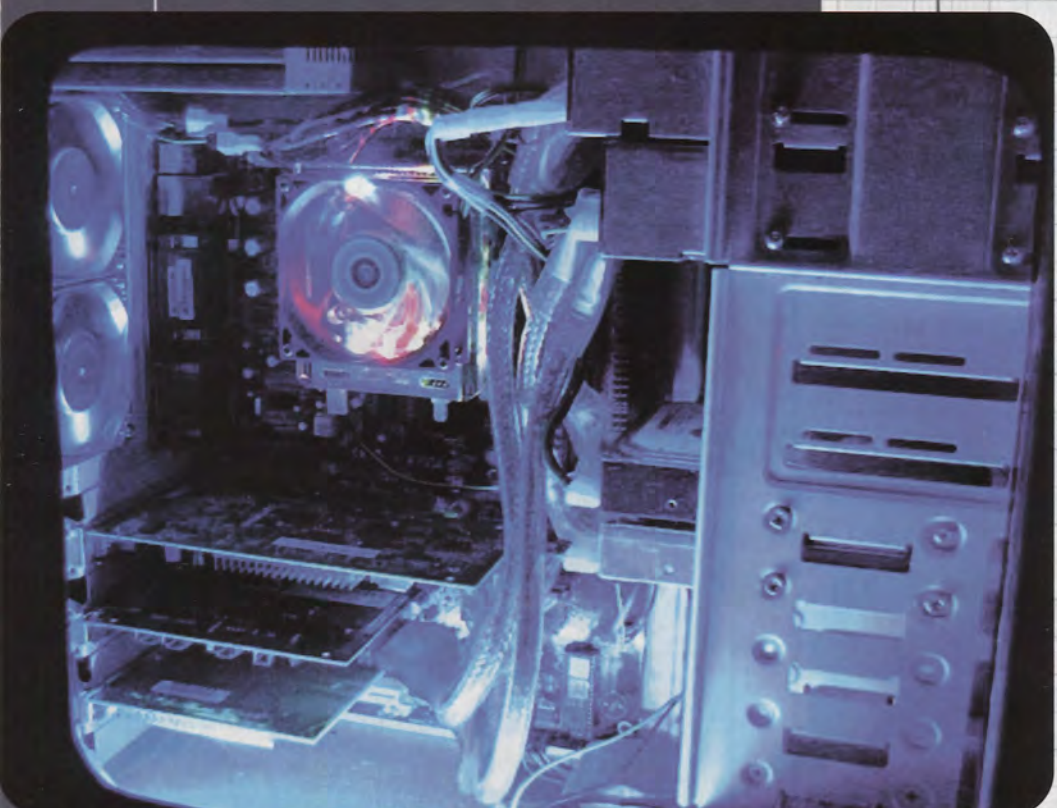
http://www.3dgamers.com/

Αν ψάχνατε για τη μεγαλύτερη database που να αφορά στα video games στο Internet, μην ψάχνετε άλλο! Στην 3D Gamers θα βρείτε τα πάντα για τα πάντα! Links με reviews, previews ή οποιαδήποτε άλλη γραπτή πληροφορία για το παιχνίδι, demos, patches, πακέτα με φωτογραφίες, wallpapers, updates και πολλά άλλα!



Πριν αγοράσετε... υπολογιστή για gaming

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr



Τα παιχνίδια αποτελούν ίσως τις πιο απαιτητικές εφαρμογές που καλείται να εκτελέσει ένας σύγχρονος υπολογιστής. Οι διαρκώς αυξανόμενες απαιτήσεις των τίτλων, μάλιστα, προκαλούν πονοκεφάλους στους gamers, οι οποίοι είναι αναγκασμένοι να αναβαθμίζουν το σύστημά τους συχνά, ξοδεύοντας αρκετά μεγάλα χρηματικά ποσά. Στο παρόν τεύχος παρουσιάζουμε τρεις συνθέσεις, οι οποίες φιλοδοξούν να καλύψουν τις ανάγκες τριών διαφορετικών κατηγοριών χρηστών, αλλά και να προστατέψουν τον καταναλωτή από τις παγίδες του marketing.

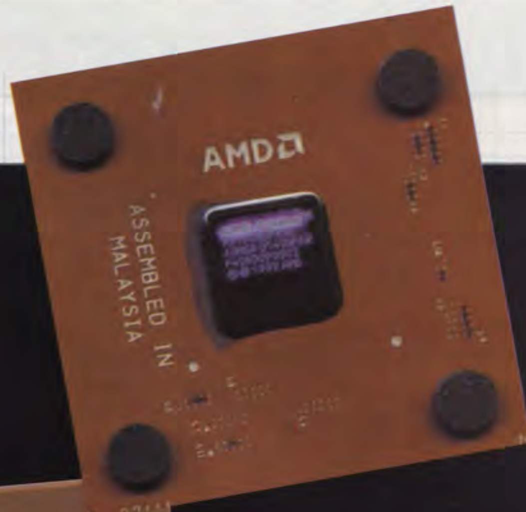
ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ: ΑΝΑΚΑΤΑΤΑΞΕΙΣ!



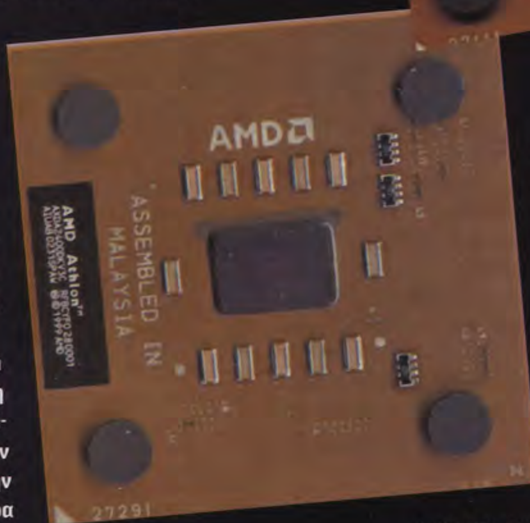
Αν και δεν έχουν περάσει καλά-καλά τρεις μήνες από τη δημοσίευση του άρθρου που είχε ως αντικείμενο την επιλογή των υποσυστημάτων που θα απάρτιζαν τον ιδανικό υπολογιστή για εφαρμογές γραφείου (τ. 157, Νοέμβριος 2002), η κατάσταση στο χώρο των επεξεργαστών έχει ήδη αναστραφεί! Ναι μεν στα χαμηλότερα οικονομικά στρώματα η AMD διατηρεί την κυριαρχία, αλλά, καθώς κινούμαστε προς τα ανώτερα επίπεδα, η Intel κερδίζει έδαφος αλλά και την προτίμηση των καταναλωτών! Ας μην προτρέχουμε, όμως, και ας εξετάσουμε τα δεδομένα ψύχραιμα και αναλυτικά:

- Αν ο χρήστης δεν θεωρεί σκόπιμο να επενδύσει σε κάποιον ακριβό

επεξεργαστή, τα μοντέλα της AMD είναι πραγματικά μονόδρομος. Προφανώς, η σειρά των AthlonXP προσφέρει ασύγκριτα καλύτερες επιδόσεις από την αντίστοιχη των Celeron. Τα μοντέλα της Intel, μάλιστα, είναι οριακά ακριβότερα, αλλά το γεγονός αυτό δεν λαμβάνεται ως επιπρόσθετο πλεονέκτημα των επεξεργαστών της AMD, αφού ο χρήστης που προσανατολίζεται στην αγορά κάποιου Athlon θα πρέπει να συνυπολογίσει στη συνολική τιμή το κόστος κάποιου ποιοτικού συστήματος ψύξης.



Επομένως, ο επεξεργαστής που θα τοποθετηθεί στο "οικονομικό" σύστημα της ενότητας είναι ο AthlonXP 2000+. Κοστίζει μόλις € 120,00, τη στιγμή που ο Celeron 2000 τιμάται € 125,00, ενώ ο Pentium 4/2000 κινείται στα αστρονομικά - για την οικονομική κατηγορία στην οποία βρισκόμαστε - οικονομικά επίπεδα των € 240,00! Σημειώστε, επίσης, ότι ο χρήστης δεν έχει νόημα να προμηθευτεί κάποιο φθηνότερο μοντέλο της σειράς Athlon, αφού η εξοικονόμηση χρημάτων που θα επιτύχει θα είναι αμελητέα. Η τιμή του XP 1800+, για παράδειγμα, εντοπίζεται στα € 97,00.



Η ποιοτική ψύκτρα CAK4-88T της GlobalWin κερδίζει, για ακόμη μία φορά, την εμπιστοσύνη των συντακτών του "PC Master" αλλά και μια θέση στον υπολογιστή του "οικονόμου" gamer. Δεν είναι, βέβαια, ό,τι φθηνότερο κυκλοφορεί στην αγορά, πρόκειται όμως σίγουρα για μια ιδιαίτερα αξιόπιστη πρόταση, η οποία αναμένεται να απομακρύνει τον κίνδυνο της υπερθέρμανσης μια και καλή από το σύστημα του gamer. Η τιμή της ανέρχεται στα € 40,00.

◄ Η μεγάλη ανατροπή λαμβάνει χώρα στη μεσαία οικονομική κατηγορία. Μετά την παρουσίαση των καινούριων Pentium 4, οι συχνότητες των οποίων υπερβαίνουν πλέον τα 3GHz, οι τιμές των παλιότερων μοντέλων της Intel μειώθηκαν σημαντικά! Ετσι, ο P4/2400MHz κοστίζει € 278,00, δηλαδή μόλις € 30,00 ακριβότερα από τον αντίστοιχο AthlonXP, ενώ προσφέρει ανώτερες επιδόσεις και, φυσικά, την αξιοπιστία αλλά και τις μοναδικές δυνατότητες υπερχρονισμού που συναντάμε στα μοντέλα της Intel. Παρατηρήστε ότι η υπεροχή της Intel είναι καθολική στη συγκεκριμένη κατηγορία: Ακόμα κι αν ο χρήστης επιλέξει κάποιον ακριβότερο επεξεργαστή, η ζυγαριά γέρνει καθαρά προς το μέρος των Pentium 4. Για παράδειγμα, ο ολοκαίνουριος AthlonXP 2600+ κοστίζει € 420,00 αλλά προφανώς ο καταναλωτής θα προτιμήσει να δώσει € 4,00 επιπλέον ώστε να προμηθευτεί τον P4/2,66.



◄ Στην περίπτωση, τέλος, που απλώς θέλετε να προμηθευτείτε τον πιο γρήγορο επεξεργαστή της αγοράς, αδιαφορώντας για το κόστος, θα καταλήξετε, με συνοπτικές διαδικασίες, στο νέο Pentium 4, η συχνότητα του οποίου εντοπίζεται στα 3,06GHz, ενώ η ενσωματωμένη τεχνολογία Hyper-Threading υπόσχεται κορυφαίες επιδόσεις. Θα δώσετε, βέβαια, κάτι παραπάνω (€ 880,00 τιμάται το μεγαθήριο της Intel!!), αλλά, όπως γνωρίζετε πολύ καλά, το τίμημα της αιχμής της τεχνολογίας είναι πάντα ακριβό!



Προφανώς ο χρήστης δεν είναι ανάγκη να τοποθετήσει κάποιο εξειδικευμένο σύστημα ψύξης στους επεξεργαστές της Intel, αφού τα εκλυόμενα ποσά θερμότητας είναι ασύγκριτα χαμηλότερα από τα αντίστοιχα των μοντέλων της AMD. Ετσι, η ψύκτρα που θα βρείτε στη συσκευασία του Pentium 4 καλύπτει και με το παραπάνω τις ανάγκες της συντριπτικής πλειονότητας των χρηστών. Αν, βέβαια, είστε φανατικός φίλος της AMD (ή απλώς διαθέτετε mainboard για τους επεξεργαστές της και θέλετε να κάνετε αναβάθμιση, γεγονός που σημαίνει μάλλον ότι θα καταλήξετε σε κάποιο από τα μοντέλα 2400+ ή 2600+) και παράλληλα ανήκετε στη συνομοταξία των φίλων του overclocking, είναι σίγουρο ότι θα αναζητήσετε μια καλύτερη λύση. Στην περίπτωση αυτή, μπορείτε να προμηθευτείτε το μοντέλο SLK-800 της Thermalright. Πρόκειται για μια ψύκτρα τεράστιων διαστάσεων, η οποία είναι εξ ολοκλήρου κατασκευασμένη από χαλκό. Ετσι, αν για κάποιον λόγο η επιχείρηση υπερχρονισμός αποτύχει και πιάσετε φωτιά, θα έχετε τουλάχιστον τη δυνατότητα να τοποθετήσετε παϊδάκια πάνω στην ψύκτρα σας, ώστε να διασκεδάσετε την αποτυχία σας με ένα πλούσιο γεύμα. Για να αποκτήσετε το μοντέλο, θα πρέπει να δαπανήσετε € 82,50. Διευκρινίζουμε, πάντως, ότι στη συσκευασία δεν θα βρείτε ανεμιστήρα.

Κλείνοντας την ενότητα των επεξεργαστών, οφείλουμε να επισημάνουμε ότι ο χρήστης θα πρέπει να βρίσκεται σε επιφυλακή, καθώς η νέα τιμολογιακή πολιτική της Intel αναμένεται να αναγκάσει την AMD να ρίξει τις τιμές των προϊόντων της (φημολογείται ότι σε κάποια μοντέλα η μείωση του κόστους ίσως φτάσει το 50%). Επιπλέον, η επικείμενη κυκλοφορία του νέου επεξεργαστή της τελευταίας, ο οποίος θα διαθέτει ολοκαίνουριο πυρήνα, ίσως αλλάξει τα δεδομένα. Την παρούσα χρονική στιγμή, όμως, είμαστε υποχρεωμένοι να προτείνουμε τους επεξεργαστές της Intel, τόσο στη μεσαία όσο και στη μεγάλη κατηγορία.

Πριν αγοράσετε...

MOTHERBOARD & ΜΝΗΜΗ

Αν και στην αγορά έχουν ήδη κάνει την εμφάνισή τους οι πρώτες υλοποιήσεις του nForce 2 της nVIDIA, το οποίο μάλιστα απ' ό,τι μας έχουν δείξει ως τώρα οι μετρήσεις δείχνει να κερδίζει τον τίτλο του καλύτερου chipset υποστήριξης επεξεργαστών της AMD, το κόστος των εν λόγω προϊόντων δεν επιτρέπει τη χρησιμοποίησή τους σε ένα σύστημα χαμηλού προϋπολογισμού. Επομένως, η προσοχή μας στρέφεται για ακόμα μία φορά στα μοντέλα που ενσωματώνουν το KT400 της VIA. Πολλοί είναι αυτοί που υποστηρίζουν ότι το ολοκληρωμένο αυτό δεν παρέχει σημαντικά καλύτερες επιδόσεις από το παλιότερο KT333, ωστόσο η έλευση των καινούριων επεξεργαστών της AMD, οι οποίοι θα παρέχουν αυξημένη συχνότητα επικοινωνίας μεταξύ μνήμης και επεξεργαστή, αναμένεται να αλλάξει άρδην το σκηνικό. Στο τεύχος του Νοεμβρίου είχαμε προτείνει τη motherboard KT4 Ultra-BSR της MSI, επιλογή που σαφώς εξακολουθούμε να στηρίζουμε. Θα πρέπει όμως να επισημάνουμε ότι στην αγορά υπάρχουν σαφώς οικονομικότερες προτάσεις, οι οποίες, μπορεί να μη διαθέτουν τον εξοπλισμό της προαναφερόμενης motherboard, προσφέρουν, όμως, αξιόλογες επιδόσεις, ενώ και η ποιότητα κατασκευής τους κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα. Το μοντέλο GA-7VAX της Gigabyte αποτελεί μία αξιόπιστη λύση, η οποία μάλιστα διατίθεται σε προσιτή τιμή (€ 119,00).



Η motherboard θα φιλοξενεί ένα module μνήμης των 256MB τύπου DDR SDRAM PC2700, η τιμή του οποίου ανέρχεται στα € 107,00.

Το μοντέλο 845PE MAX2 της MSI θα αποτελέσει τη βάση της "μεσαίας" σύνθεσης. Πρόκειται για μια ποιοτική motherboard, η οποία συνδυάζει κορυφαίο εξοπλισμό με εξαιρετικές επιδόσεις, ενώ η τιμή στην οποία διατίθεται κρίνεται ως ιδιαίτερα συμφέρουσα (€ 140,00). Διαθέτει RAID controller της Promise και, φυσικά, παρέχει υποστήριξη στο πρότυπο USB 2.0.

Η ποσότητα μνήμης που θα χρησιμοποιήσουμε στο σύστημα ανέρχεται στα 512MB. Στη motherboard θα τοποθετήσουμε ένα module τύπου DDR SDRAM PC2700 της Kingston, το οποίο κοστίζει € 233,00.

Ο χρήστης που επέλεξε ως κύριο επεξεργαστή του συστήματός του τον καινούριο Pentium 4/3,06GHz πρέπει να επενδύσει σε μια motherboard που αξιοποιεί στο έπακρο την τεράστια ισχύ του γίγαντα της Intel. Ως εκ τούτου, η επιλογή του μοντέλου D850EMV2 (της Intel, βέβαια) κρίνεται επιβεβλημένη. Το εν λόγω προϊόν ενσωματώνει το ολοκληρωμένο 850E, το οποίο επιτρέπει την αύξηση της συχνότητας λειτουργίας του FSB στα 533MHz. Αν και ο συνοδευτικός εξοπλισμός δεν είναι ιδιαίτερα πλούσιος, η ποιότητα κατασκευής είναι κορυφαία, ενώ αξιοσημείωτη είναι η υποστήριξη μνήμης τύπου RDRAM PC1066.

Η ποσότητα της μνήμης του συστήματος ανέρχεται στα 512MB RDRAM και υλοποιείται με δύο modules των 256MB τύπου PC1066, τα οποία είναι κατασκευασμένα από την Kingston και κοστίζουν € 217,00 έκαστο.

Η ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

Η κάρτα γραφικών αποτελεί στις μέρες μας το ακριβότερο υποσύστημα του υπολογιστή που έχει ως στόχο να ικανοποιήσει τις απαιτήσεις του gamer. Αλλωστε, ο επεξεργαστής (GPU) που ενσωματώνει αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας το μεγαλύτερο μέρος των υπολογισμών που αφορούν στη γραφική απεικόνιση. Ετσι, ένα σύστημα με μέτριο κεντρικό επεξεργαστή αλλά ισχυρό επεξεργαστή γραφικών αναμένεται να επιτύχει καλύτερες επιδόσεις στα σύγχρονα παιχνίδια από έναν υπολογιστή που διαθέτει αχαλίνωτη επεξεργαστική ισχύ αλλά απαρχαιωμένη κάρτα γραφικών.

Φυσικά, η ταχύτητα δεν πρέπει να είναι ο μοναδικός παράγοντας που θα λάβει υπόψη ο καταναλωτής κατά την επιλογή κάποιου μοντέλου. Η ποιότητα απεικόνισης είναι εξίσου σημαντική, άρα ο χρήστης θα πρέπει να προτιμήσει μια κάρτα γραφικών που ενσωματώνει τις σύγχρονες τεχνολογίες σκίασης, οι οποίες υλοποιούνται με την ύπαρξη εξειδικευμένων "μηχανών" (Pixel & Vertex Shaders) στον πυρήνα του GPU και συντελούν στη δημιουργία ενός πραγματικά εντυπωσιακού οπτικού αποτελέσματος. Ετσι, παρά το γεγονός ότι οι κάρτες που χρησιμοποιούν κάποιο ολοκληρωμένο της σειράς GeForce 4 MX προσφέρουν πολύ καλή σχέση απόδοσης-κόστους, ο gamer θα πρέπει να τις αποφύγει, αφού - όπως συνεχώς σας υπενθυμίζουμε - δεν διαθέτουν Pixel Shader και ο ενσωματωμένος Vertex Shader περιορίζεται σε υποτυπώδεις λειτουργίες.

Ο επεξεργαστής γραφικών που είχαμε επιλέξει στο τεύχος Νοεμβρίου για το σύστημα του "απαιτητικού επαγγελματία", ο οποίος έχει multimedia ανησυχίες, εμφανίζεται αυτή τη φορά στην "οικονομική" σύνθεση της παρουσίασης! Ο λόγος, φυσικά, για τον εξαιρετικό επιταχυντή 3D 9000 Pro της ATI, ο οποίος, αν και εντοπίζεται σε κάρτες που είναι οριακά ακριβότερες από εκείνες που διαθέτουν το GeForce 4 MX, προσφέρει ικανοποιητικές επιδόσεις ενώ πληροί τα στάνταρ ποιότητας απεικόνισης που θέσαμε στην προηγούμενη παράγραφο. Στην αγορά υπάρχουν αρκετές ποιοτικές υλοποιήσεις του 9000 Pro, ωστόσο εμείς επιλέξαμε το μοντέλο Maya 9000 Pro της Gigabyte. Διαθέτει 64MB μνήμης τύπου DDR SDRAM, ενώ το σύστημα ψύξης που χρησιμοποιεί εγγυάται την ομαλή λειτουργία του υποσυστήματος, ακόμα και κάτω από συνθήκες εξαντλητικού gaming!





ΤΡΟΦΟΔΟΤΙΚΟ - ΚΟΥΤΙ

Αφήσαμε τη διερεύνηση του ζητήματος της τροφοδοσίας μετά τις ενότητες στις οποίες εξετάσαμε τους επεξεργαστές και τις κάρτες γραφικών, θέλοντας να καταστήσουμε σαφές ότι οι ενεργειακές ανάγκες των σύγχρονων υπολογιστών είναι ιδιαίτερα αυξημένες. Ετσι, για το οικονομικό σύστημα μπορεί να αρκεί κάποιο τροφοδοτικό ισχύος 350W (η επιλογή μας είναι το μοντέλο της Addtronics, το οποίο κοστίζει € 65,00), αλλά για τις υπόλοιπες κατηγορίες απαιτείται κάτι ακόμα καλύτερο. Οι συσκευές της Enermax αποτελούν δοκιμασμένες και αξιόπιστες λύσεις, οι οποίες αναμένεται να καλύψουν το σύνολο των καταναλωτών. Η πρότασή μας για τη μεσαία κατηγορία είναι, λοιπόν, το μοντέλο PS 465AX-VE (€188), ενώ ο χρήστης που θα επιλέξει τον Pentium 4/3,06GHz και την Radeon 9700 μάλλον θα καταλήξει στο κορυφαίο PS 550E (€ 259,00).

Αν κρίνετε ότι η πρότασή μας για τη μεσαία κατηγορία είναι υπερβολικά ακριβή (και είναι, αλλά η σταθερότητα προέχει), μπορείτε να προμηθευτείτε το τροφοδοτικό 420XPE της Levicom, το οποίο είναι εκτός από αξιόπιστο και αρκετά αθόρυβο, ενώ κοστίζει € 80,00.

Το κουτί του υπολογιστή του gamer, από την άλλη πλευρά, θα πρέπει να είναι ιδιαίτερα ευρύχωρο, ώστε να επιτρέπει την εύκολη αλλαγή των υποσυστημάτων αλλά και την τοποθέτηση ανεμιστήρων, ώστε να επιτυγχάνεται η απομάκρυνση του θερμού αέρα από τα πολύτιμα εξαρτήματα. Μη δεχτείτε να αγοράσετε τίποτα λιγότερο από ένα τυπικό Full Tower (€ 60,00), ενώ αν ζητάτε το "κάτι παραπάνω", μπορείτε να επενδύσετε στο γνωστό κουτί 7896A της Addtronics, η τιμή του οποίου ανέρχεται στα € 211,00.

▾ Οι εκρηκτικές επιδόσεις στον τομέα των τρισδιάστατων γραφικών δεν προϋποθέτουν απαραίτητα την επένδυση ενός τεράστιου χρηματικού ποσού για την απόκτηση μιας κάρτας γραφικών τελευταίας τεχνολογίας. Το ολοκληρωμένο GeForce 4 Ti 4200 της nVIDIA απέδειξε ότι μια οικονομικά "μεσαία" πρόταση μπορεί να προσφέρει τις επιδόσεις που ονειρεύεται κάθε χρήστης στα σύγχρονα παιχνίδια, παρέχοντας ταυτόχρονα και αντοχή στο χρόνο, αφού, αν υπερχρονιστεί, είναι δυνατόν να προσεγγίσει σε απόδοση το αρκετά ακριβότερο GeForce 4 Ti 4600. Η κάρτα G4Ti4200 TD της MSI υλοποιεί το επιτυχημένο chipset της nVIDIA, προσφέροντας πολύ καλές επιδόσεις και υποδειγματική ποιότητα κατασκευής. Διαθέτει 128MB μνήμης τύπου DDR SDRAM, ενώ η τιμή του εντοπίζεται στα € 234,00.



▾ Αν και θεωρούμε την επένδυση σε κάποια κάρτα γραφικών που κοστίζει περισσότερο από € 300,00 υπερβολική, ο αναγνώστης που αναζητά τις απόλυτες επιδόσεις - και αδιαφορεί για το υψηλό κόστος - αναμένεται να αγνοήσει τις συμβουλές μας και να προχωρήσει ακάθεκτος στην αγορά κάποιας υλοποίησης του πανίσχυρου chipset 9700 Pro της ATI. Υστερα από αρκετά χρόνια στη σκιά της nVIDIA, η καναδική εταιρεία κρατάει πλέον σταθερά την πρωτιά στον χώρο των επιταχυντών 3D, έχοντας νικήσει κατά κράτος τη μεγάλη αντίπαλό της. Η επιλογή κάποιας κάρτας που ενσωματώνει το 9700 Pro είναι μια εξαιρετικά δύσκολη υπόθεση, αφού όλα τα μοντέλα που εντάσσονται στη συγκεκριμένη κατηγορία χαρακτηρίζονται από εξαιρετική ποιότητα κατασκευής, ενώ οι διαφορές στις επιδόσεις είναι από αμελητέες ως ανύπαρκτες. Ξεχωρίζουμε, όμως (έστω και με δυσκολία!), την πρόταση 3D Prophet 9700 Pro της Hercules, κυρίως λόγω του εκπληκτικού συστήματος ψύξης που διαθέτει (υπάρχουν ψύκτρες και στην υποκείμενη περιοχή της κάρτας!). Φυσικά, η ποσότητα της μνήμης που συνοδεύει την κάρτα ανέρχεται στα 128MB DDR SDRAM. Είναι αξιοσημείωτο ότι η κάρτα δεν παίρνει ρεύμα μόνο από τη θύρα AGP, αλλά διαθέτει και σύστημα εξωτερικής τροφοδοσίας (υπάρχει βύσμα που εξασφαλίζει την απευθείας σύνδεση με το τροφοδοτικό), άρα, αν σκοπεύετε να δαπανήσετε € 634,00 για να προμηθευτείτε την εξεταζόμενη συσκευή, πρέπει να σκεφτείτε πολύ σοβαρά και την αγορά ενός αξιόπιστου τροφοδοτικού.

Επειδή, τέλος, η αγορά των καρτών γραφικών κρύβει πολλές παγίδες και τα αποτελέσματα των benchmarks είναι πολλές φορές... παραπλανητικά, σε επόμενο τεύχος θα βρείτε ένα ειδικό αφιέρωμα που αναφέρεται στις μετρήσεις αλλά και στην αξιολόγηση των αποτελεσμάτων που προκύπτουν. Το εν λόγω κείμενο θα αποτελεί επέκταση του παρόντος άρθρου και ελπίζουμε να σας κατατοπίσει σε πολλά "φλέγοντα" ζητήματα!

Πριν αγοράσετε...

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ: ΟΧΙ ΚΑΙ ΤΟΣΟ "ΣΚΛΗΡΟΣ" ΤΕΛΙΚΑ

Ο τακτικός αναγνώστης της στήλης θα έχει σίγουρα παρατηρήσει την επιφυλακτική στάση που διατηρεί ο συντάκτης της απέναντι στους σκληρούς δίσκους που κυκλοφορούν στην αγορά. Η πρόσφατη απόφαση πολλών κατασκευαστών να μειώσουν δραστικά τη διάρκεια της εγγύησης των νέων μοντέλων τους από 3 έτη σε 1 (αν είναι δυνατόν!) μας γεμίζει με συναισθήματα αγανάκτησης και μάλλον επιβεβαιώνει τις υποψίες μας περί της κυκλοφορίας συσκευών που δεν πληρούν τις καθιερωμένες προδιαγραφές ποιότητας. Επομένως, όλα τα προϊόντα που θα βρείτε στις συνθέσεις μας συνοδεύονται, ασφαλώς, από εγγύηση τουλάχιστον 3 ετών.



Οι προτεινόμενοι σκληροί δίσκοι εξετάστηκαν αναλυτικά στο προηγούμενο τεύχος, άρα εδώ δεν θα προχωρήσουμε σε μία εκ νέου παράθεση των χαρακτηριστικών τους. Πρόκειται για δύο μοντέλα της IBM και συγκεκριμένα τα Deskstar 180GXP 180GB και Deskstar 120GXP 80GB. Να επισημάνουμε εδώ (επειδή οι κωδικοί που συνοδεύουν τα μοντέλα της IBM συχνά μπερδεύουν) ότι το νούμερο που προηγείται του GXP υποδηλώνει τη χωρητικότητα του μέγιστου μοντέλου της εκάστοτε σειράς σκληρών δίσκων. Για παράδειγμα, ο προτεινόμενος 80άρης ανήκει στην αμέσως προηγούμενη γενιά σκληρών δίσκων, το μεγαλύτερο μοντέλο της οποίας είχε χωρητικότητα 120GB. Οι επιλογές αλλά και τα σχόλιά μας έχουν ως στόχο την προστασία του καταναλωτή από τη σειρά 60GXP (μπορεί να με θεωρείτε υπερβολικό, αλλά πολλοί επιτήδειοι ίσως προσπαθήσουν να σας πασάρουν δίσκους που ανήκουν σε αυτήν), η οποία και παλιά είναι και προκάλεσε προβλήματα σε αρκετούς καταναλωτές (ιδίως το μοντέλο των 60GB).



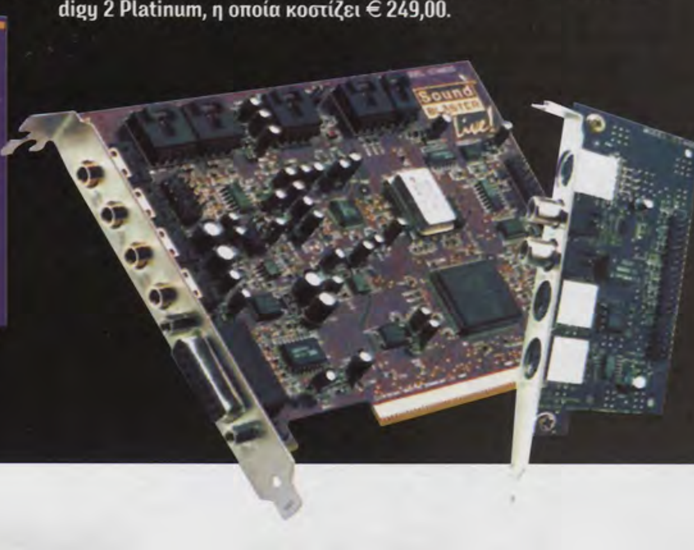
DVD-ROM DRIVE & ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ



Το DVD-ROM drive αποτελεί, φυσικά, απαραίτητο εξάρτημα για τον υπολογιστή του gamer, τη στιγμή, μάλιστα, που η οικονομική ψαλίδα που χώριζε το εν λόγω υποσύστημα με το απαρχαιωμένο πλέον CD-ROM drive έχει σχεδόν κλείσει. Αν και στην αγορά υπάρχουν αρκετά αξιόλογα μοντέλα, δεν υπάρχει λόγος να μην προτιμήσετε το κορυφαίο μοντέλο Pioneer 117 (16x40x), η τιμή του οποίου είναι προσιτή (€ 58,67).

Το σκηνικό στις κάρτες ήχου, τέλος, παραμένει αμετάβλητο εδώ και αρκετούς μήνες. Ο gamer που δεν θέλει να ξοδέψει πολλά χρήματα, θα προχωρήσει στην αγορά της πάμφθηνης (σε σχέση με αυτά που προσφέρει) SoundBlaster Live Player 5.1 της Creative, η τιμή της οποίας δεν υπερβαίνει τα € 47,00, ενώ ο χρήστης που αναζητά μια ποιοτικότερη πρόταση, θα επενδύσει στην κάρτα SoundBlaster Audigy 2 Player της ίδιας εταιρείας (€ 143,00), με εναλλακτική πρόταση (αν αναζητάτε κάτι φθηνότερο) την παλιότερη Audigy Player (€ 80,00). Φυσικά, αν είστε διατεθειμένος να επενδύσετε ένα μεγαλύτερο χρηματικό ποσό, δεν υπάρχει λόγος να μην επιλέξετε την κορυφαία SoundBlaster Audigy 2 Platinum, η οποία κοστίζει € 249,00.





υπολογιστή για gaming

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Υποσύστημα	Προϊόν	Ενδεικτική τιμή (€)
Επεξεργαστής	AMD AthlonXP 2000+	120
Τροφοδοτικό	Addtronics 350A	65
Ψύκτρα	Globalwin CAK4-88T	40
Κουτί	ATX Full Tower	60
Floppy 3,5"		10
Motherboard	Gigabyte GA-7VAX	119
Μνήμη	256MB DDR SDRAM PC2700	107
Κάρτα γραφικών	Gigabyte Maya 9000 Pro	150
Σκληρός δίσκος	IBM Deskstar 120GXP 80GB	151
DVD-ROM drive	Pioneer 117s (16x40x)	58,67
Κάρτα ήχου	SoundBlaster Live! Player 5.1	47
Σύνολο		**927,67**

ΜΕΣΑΙΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Υποσύστημα	Προϊόν	Ενδεικτική τιμή (€)
Επεξεργαστής	Intel Pentium 4 2.400MHz	278
Τροφοδοτικό	Enermax 465AX-VE	188*
Ψύκτρα	(boxed)	0
Κουτί	ATX Full Tower	60
Floppy 3,5"		10
Motherboard	MSI 845PE MAX2	140
Μνήμη	Kingston 512MB DDR SDRAM PC2700	233
Κάρτα γραφικών	MSI G4Ti4200 TD 128MB	234
Σκληρός δίσκος	IBM Deskstar 120GXP 80GB	151
DVD-ROM drive	Pioneer 117s (16x40x)	58,67
Κάρτα ήχου	SoundBlaster Audigy 2 Player	143*
Σύνολο		**1411,34**

ΑΚΡΙΒΟ ΣΥΣΤΗΜΑ

Υποσύστημα	Προϊόν	Ενδεικτική τιμή (€)
Επεξεργαστής	Intel Pentium 4 3,06GHz	880
Τροφοδοτικό	Enermax 550E	259
Ψύκτρα	(boxed)	0
Κουτί	Addtronics 7896A	211
Floppy 3,5"		10
Motherboard	Intel D850EMV2	205
Μνήμη	Samsung 2x256MB RDRAM PC1066	434
Κάρτα γραφικών	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	634
Σκληρός δίσκος	IBM Deskstar 180GXP	531
DVD-ROM drive	Pioneer 117s (16x40x)	58,67
Κάρτα ήχου	SoundBlaster Audigy 2 Platinum	249
Σύνολο		**3471,67**

Ο αστερίσκος υποδηλώνει την ύπαρξη εναλλακτικών προτάσεων στο κείμενο.

ΕΝΑ ΜΙΚΡΟ ΛΑΘΟΣ (ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΜΕΓΑΛΗ ΠΙΕΣΗ ΧΡΟΝΟΥ)...

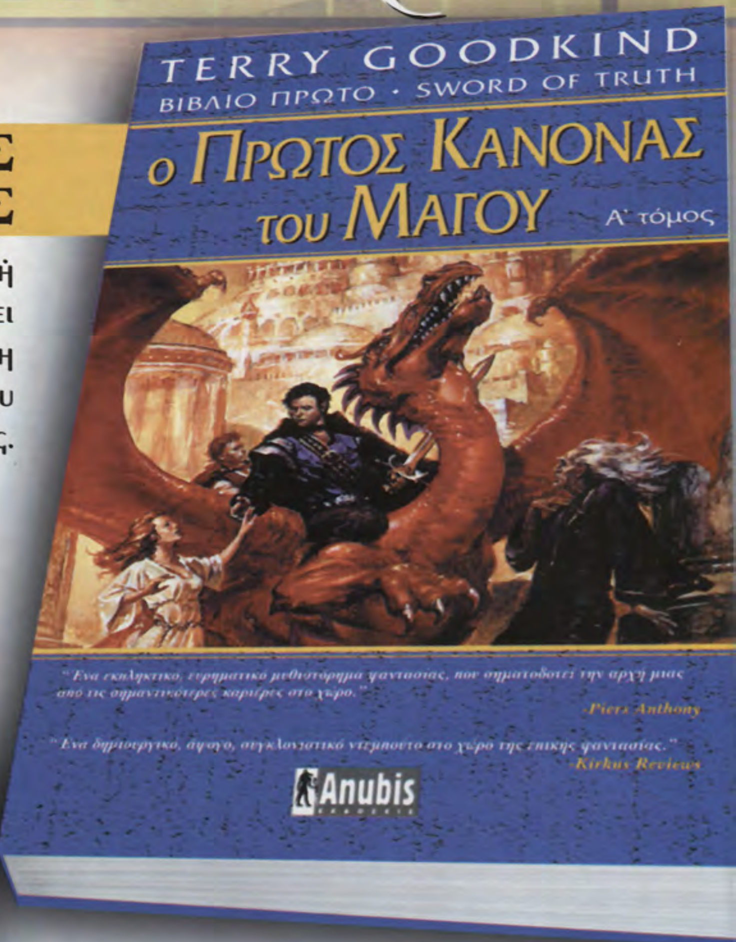
Στο άρθρο με τις χριστουγεννιάτικες αγορές είχαμε προτείνει ένα πολύ καλό - όσο και ακριβό! - σύστημα ψύξης, το Akasa Silver Mountain 2Q. Συνεχίζουμε να το συνιστούμε ανεπιφύλακτα, θα πρέπει να επισημάνουμε, όμως, ότι η ψύκτρα δεν είναι κατασκευασμένη από ασήμι, όπως είχαμε γράψει, αλλά από χαλκό και απλώς διαθέτει ασημένια επίστρωση. Επιπλέον, ο ανεμιστήρας της συσκευής δεν παρουσιάζει κάποια ιδιαιτερότητα ως προς το υλικό κατασκευής του σε σχέση με τα υπόλοιπα μοντέλα της αγοράς, απλώς είναι εξαιρετικής ποιότητας και σχετικά αθόρυβος.

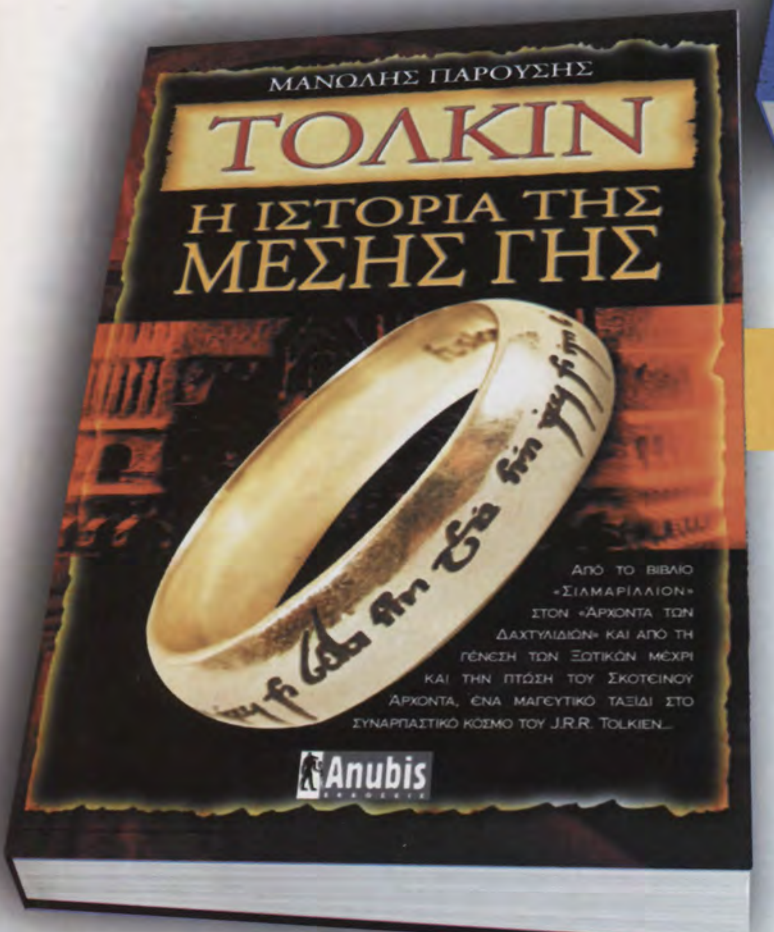
Οι τιμές που αναφέρονται στο άρθρο είναι ενδεικτικές καταστημάτων και περιλαμβάνουν ΦΠΑ 18%.

Φανταστικές... γιορτές

Ο ΠΡΩΤΟΣ ΚΑΝΟΝΑΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - Α' ΤΟΜΟΣ

Ο Terry Goodkind αφηγείται την επιβλητική ιστορία ένας μαγικού κόσμου που αντικατοπτρίζει τον δικό μας, έναν κόσμο όπου η καλοσύνη και η τιμιότητα πολιορκούνται από τις δυνάμεις του σκότους και της απάτης.





ΤΟΛΚΙΝ: Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΜΕΣΗΣ ΓΗΣ

Η επιτομή της ιστορίας της Μέσης Γης. Από την Κοσμογονία μέχρι την πτώση του Σκοτεινού Άρχοντα, παρουσιάζεται ολόκληρη η ιστορική διαδρομή των χαρακτήρων και των πλασμάτων που πρωταγωνιστούν στην αιώνια αντιπαράθεση του Φωτός και του Σκότους.

ΥΠΑΡΧΕΙ Ή ΟΧΙ

Η στήλη "Troubleshooter" περιμένει τις απορίες σας! Προσοχή, όμως. Οι επιστολές και τα e-mails σας για να δημοσιευτούν, πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις για να είναι για εμάς ευκολότερο να καταλάβουμε το πρόβλημά σας και να δώσουμε κάποια λύση. Πάμε, λοιπόν, για τους χρυσούς κανόνες του Dr PCM:

- Οι επιστολές σας πρέπει να είναι γραμμένες στα ελληνικά - και όχι στα... greeklish - και στο μονοτονικό σύστημα. Επίσης, μη γράφετε μόνο με ΚΕΦΑΛΑΙΑ!
- Μην παραλείπετε να αναφέρετε, ανεξαρτήτως της φύσης του προβλήματος, το configuration του συστήματός σας (CPU, motherboard, μνήμη, VGA, κάρτα ήχου, λειτουργικό σύστημα), καθώς και κάθε άλλο στοιχείο που μπορεί να σχετίζεται με το πρόβλημά σας.
- Φροντίστε οι επιστολές και τα e-mails σας να είναι σύντομα και περιγραφικά (δεν χρειάζεται να εξυμνείτε τον Sark-Sat, η στήλη "Troubleshooter" είναι εκτός της δικαιοδοσίας του), αποφεύγοντας τις γενικότητες.
- Μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή θέματα που δεν έχουν να κάνουν με τη θεματολογία της στήλης.
- Σε περίπτωση που έχετε λειτουργικές απορίες για παιχνίδια (και όχι απορίες όπως "πώς θα περάσετε το τάδε κομμάτι στην τάδε πίστα"), φροντίστε να περιγράφετε ακριβώς το πρόβλημα, αν έχετε κάποιες ενδείξεις.

Μυρίζει δώρα στον ορίζοντα... Αλλά τι λέω, εσείς πριν απ' όλους τους άλλους περιμένατε αυτές τις μέρες για να εξοπλίσετε τα PCs σας με νεότερα, ισχυρότερα εξαρτήματα! Ετσι, το πρώτο "Troubleshooter" γι' αυτόν το χρόνο είναι γεμάτο σχετικές απορίες...

του Dr PCM
trouble@pcmaster.gr



ΑΝΕΞΗΓΗΤΑ ΚΟΛΛΗΜΑΤΑ

Είμαι ο δυστυχής κάτοχος του παρακάτω Η/Υ: AMD Duron 1,3MHz, motherboard Elitegroup K7S5A, 160MB μνήμη (128MB SDRAM/133MHz + 32MB SDRAM/66MHz), nVIDIA GeForce2 MX 100/200 32MB, SB Live! 1024, Win 98. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω είναι ότι το σύστημά μου είναι υπερβολικά ασταθές! "Κολλάει" κάθε λίγο και λιγάκι: ενώ χρησιμοποιώ τον IE, ενώ ακούω MP3 στο Winamp ακόμα και όταν δεν κάνω απολύτως τίποτα! Είναι δυνατόν ενώ τον έχω απλώς ανοιχτό και ασχολούμαι με κάτι άλλο να κάνει restart από μόνος του; Ξέρω ότι τα Windows δεν είναι πολύ σταθερά, αλλά όχι και σε τέτοιο βαθμό! Εχω ήδη κάνει format το δίσκο και έχω ξαναεγκαταστήσει τα Windows δεκάδες φορές, πάντα χωρίς αποτέλεσμα. Υπέθεσα ότι το πρόβλημα είναι στο hardware και όχι στα Windows, συμπέρασμα στο οποίο κατέληξα επειδή ήταν πιο έντονο σε 3 παιχνίδια (είναι τα μόνα που παίζω): Quake 3, Unreal Tournament και CM 00/01. Στα δύο πρώτα "κόλλαγε" πάντα μερικά δευτερόλεπτα αφότου ξεκίναγε η μάχη, ενώ στο CM "κόλλαγε" όποτε ήθελε (πάγωνε η οθόνη ή έκανε restart μόνο του)! Σκέφτηκα να βγάλω το ένα τσιπάκι μνήμης (τα 32MB) και έχω την εντύπωση ότι από τότε περιορίστηκε το πρόβλημα: τα Quake

Πρωτοτυπήστε: Κρύψτε στη βασιλόπιτα μία CPU!

ΑΓΙΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ;

και UT παίζουν πλέον χωρίς πρόβλημα, το CM όμως κάνει πάλι τα ίδια και τα Windows συνεχίζουν τα ανεξήγητα "κολλήματα" (μπλε οθόνες, restart κ.λπ.). Εγκατέστησα τους νεότερους drivers για τις κάρτες γραφικών και ήχου, αλλά πάλι τίποτα.

Τι άλλο να φταίει; Μήπως φταίει κάτι στη σύνθεση του H/Y; Μήπως πρέπει να αλλάξω και την υπόλοιπη μνήμη και να βάλω DDR (η M/B έχει υποδοχές για SDRAM και DDR) λόγω παλαιότητας ή ασυμβατότητας; Είμαι κυριολεκτικά απελπισμένος! Η μόνη λύση που σκέφτομαι είναι να τον πουλήσω και να αγοράσω έναν άλλο! Φαντάζομαι ότι μόνο έτσι θα απαλλαγώ από όλα αυτά τα προβλήματα ή κάνω λάθος;

Νίκος Γκολφινόπουλος
gkolfin@hotmail.com

ΕΝΑ ΠΕΙΣΜΑΤΑΡΙΚΟ ΠΡΟΒΛΗΜΑ

Άλλαξα τροφοδοτικό από 300 στα 400 και μου κάνει πάλι τα ίδια κολλήματα σε παιχνίδια με λίγες εξαιρέσεις. Αν θυμάσαι, το σύστημά μου είναι P4 2GHz, 256 DDR,40GB, Creative GeForce Ti 4400. Στα περισσότερα παιχνίδια έπειτα από ακαθόριστο χρονικό διάστημα κολλάει το παιχνίδι και βγάζει μετά από λίγο μια μπλε οθόνη με ακαταλαβίστικα. Εχω το DirectX 8.1 και τους τελευταίους drivers της nVIDIA. Το Neverwinter Nights και το Warcraft 3 δεν κόλλησαν ποτέ, αλλά το Jedi Outcast και το Mafia κόλλαγαν πάντα το πολύ σε μία ώρα. Ελεγξα τις θερμοκρασίες, αλλά δεν βλέπω τίποτα υπερβολικό.

zappnk@yahoo.com



Πραγματικά, το πρόβλημά σου μοιάζει παράλογο. Εχεις εγκαταστήσει σωστά όλους τους drivers της motherboard σου (ειδικά τον AGP driver, ο οποίος πρέπει να εγκαθίσταται πάντα πριν από την κάρτα γραφικών); Αν ναι, το μόνο που μπορώ να σκεφτώ είναι πως κάποιο από τα υποσυστήματα (η motherboard, η μνήμη, η κάρτα γραφικών ή οποιοδήποτε άλλο) λειτουργεί ελαττωματικά. Μπες σε fora των κατασκευαστριών κάθε συσκευής σου για να εντοπίσεις παρόμοια προβλήματα και τρόπους επίλυσης. Αν δεν βρεις κάτι και εφόσον δεν υπάρχει κάποια σημαντική ένδειξη για το ποια συσκευή είναι προβληματική, το μόνο που σου μένει είναι να κάνεις πρακτικά τεστ, αντικαθιστώντας μία-μία συσκευή μέχρι να εντοπίσεις πού βρίσκεται το πρόβλημα... Τι άλλο να πω. Καλή τύχη.

Εντάξει, μην πανικοβάλλεσαι! Κατ' αρχάς, έκανες πολύ καλά και ξεφορτώθηκες τα 64MB μνήμης, τα οποία σαφέστατα και ευθύνονταν κατά μεγάλο ποσοστό για τα κολλήματα του συστήματός σου. Το FSB του Duron είναι 100MHz, ενώ της ακατάλληλης μνήμης 66MHz. Προφανώς, αυτή είτε δούλευε υπερχρονισμένη στα 100MHz, και αυτό την οδηγούσε σε αστάθεια, είτε, αν η motherboard σου επιτρέπει τη ρύθμιση της ταχύτητας μνήμης (DRAM clock στο BIOS) ανεξάρτητα από το υπόλοιπο σύστημα, έτρεχαν και οι δύο μνήμες σου στα 66MHz, καθυστερώντας το σύστημα και οδηγώντας σε φυσιολογικά κολλήματα. Βεβαιώσου ότι το εναπομείναν module των 128MB μνήμης βρίσκεται στην πρώτη θύρα μνήμης και, αν ισχύουν τα προαναφερόμενα, η ταχύτητά της είναι στα 100 ή 133MHz και όχι στα 66MHz! Κάνε και μια "περασιά" τα Windows από πάνω και τα προβλήματα θα εξαφανιστούν. Η προσθήκη της μνήμης DDR θα ενίσχυε σημαντικά τις επιδόσεις του συστήματός σου (πρακτικά θα διπλασίαζε την ευρύτητα της μνήμης), αλλά δεν είναι απαραίτητη προϋπόθεση για τη σωστή λειτουργία του συστήματος.

ΤΙ ΤΡΙΑΝΤΑ, ΤΙ ΣΑΡΑΝΤΑ, ΤΙ... 4200!

Εχω έναν AMD DURON στα 800MHz, 256 RAM και κάρτα γραφικών Creative 3D Blaster 4Ti 4200 64MB. Η motherboard είναι DFI AK 75EC (Via KT133A, Audio, AGP4X) και το λειτουργικό Windows Me. Το πρόβλημα είναι στα παιχνίδια. Οταν προσπαθώ να παίξω το T.H 3, ή το MAX PAYNE, ή το THE THING, στην αρχή του gameplay με βγάζει στα Windows ή κολλάει εντελώς το PC.



Troubleshooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Σας είχα γράψει πριν από λίγο καιρό για ένα πρόβλημα που είχα, αλλά τελικά κάποιος άλλος αναγνώστης με είχε προλάβει. Αναφερόταν στην έλλειψη εικονικής μνήμης. Εσείς του είπατε απλώς να βάλει τα Windows να αποφασίζουν μόνα τους πόση μνήμη να χρησιμοποιήσουν. Εγώ όμως έχω τα Windows 2000 και νομίζω πως αυτά δεν περιέχουν αυτή την επιλογή. Αν την έχουν τελικά, μπορείτε να μου πείτε πώς να τη βάλω; Και αν δεν την έχουν, τι πρέπει να κάνω;

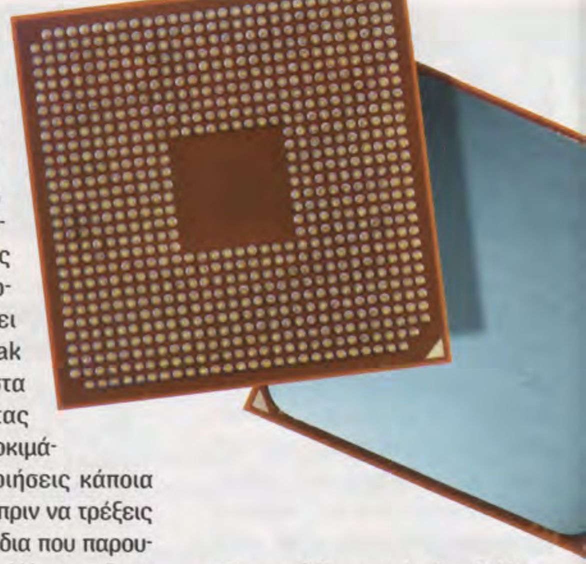
Φιλικά,
Δημήτρης
shto_be@yahoo.com

Μπορεί να μην έχουν "ακριβώς" αυτό, έχουν όμως κάτι αντίστοιχο... Κάνεις δεξί κλικ στο My Computer, επιλέγεις το Properties και πηγαίνεις στο Advanced, Performance options. Εκεί διαλέγεις το Change και κοιτάς το πεδίο "recommended". Γράφεις την ίδια τιμή στο minimum και βάζεις στο μέγιστο που διαθέτει ο δίσκος σου το maximum (αν και μπορείς να βάλεις καμιά 500αριά MB!). Επιλέγεις "set" και μετά OK. Είσαι έτοιμος...

Το ίδιο πρόβλημα παρουσιάζεται και στο SPIDERMAN-THE MOVIE. Σε αυτό όταν πάω να αρχίσω "new game", με βγάζει έξω, ενώ στο "load game", όλα λειτουργούν κανονικά. Παλιά είχα μία Chaintech GeForce 2 MX400 64MB, με την οποία όλα λειτουργούσαν κανονικότατα! Σας παρακαλώ δώστε λύση στο εκνευριστικό πρόβλημά μου!

Βαγγέλης Μαλτέζος
duronas@hotmail.com

Εχουν διαπιστωθεί πολλά προβλήματα συνεργασίας παλαιών chipsets, όπως το KT133A, με κάρτες γραφικών νεότερης γενεάς (GeForce 3 και 4). Αυτά που μπορείς να κάνεις είναι τα εξής: Κατέβασμα drivers από τη σελίδα της VIA (www.viatech.com/support) για το KT133A, κατέβασμα νεότερου BIOS από την DFI (http://www.dfi.com.tw/) για τη motherboard, κατέβασμα drivers από τη nVIDIA (www.nvidia.com) για την Ti4200. Επειτα αναβαθμίζεις το BIOS, ακολουθώντας κατά γράμμα τις σχετικές οδηγίες του manual της motherboard σου και εγκαθιστάς το πακέτο οδηγών της Via και, τέλος, της nVIDIA. Αν εξακολουθήσεις να έχεις προβλήματα, κάτι πολύ πιθανό, θα πρέπει να ανοίξεις το tweak utility της nVIDIA (στα properties της κάρτας γραφικών) και να δοκιμάσεις να απενεργοποιήσεις κάποια στοιχεία της κάρτας πριν να τρέξεις κάποιο από τα παιχνίδια που παρουσιάζουν προβλήματα. Μόνο με δοκιμές θα καταλήξεις στο επιθυμητό αποτέλεσμα.



Quiz

Ο αριθμός που συνοδεύει τους επεξεργαστές Athlon XP της AMD (π.χ., Athlon XP 2200+) τι αντιπροσωπεύει;

- **Την ταχύτητα του επεξεργαστή σε MHz.**
- **Την επίδοσή του στα games.**
- **Τη θεωρητική απόδοση του επεξεργαστή σε τιμές αντίστοιχες ενός Pentium 4.**

➤ Λύση προηγούμενου κουίζ: 66MHz

Τι μπορεί να είναι ένα "μήνυμα λάθους" του Norton; Conflict, λάθος στη registry... Αγνωσται αι βουλαί...

EXCUSE ME, ERROR

Μπράβο για το περιοδικό σας και ιδιαίτερα για τη στήλη "Troubleshooter". Η σύνθεση του συστήματός μου είναι η εξής: P3 500, 319MB RAM, HD 6GB, SoundBlaster live, Video card Intel 810 4MB (ενσωματωμένη στη motherboard), CDRW Ricoh MP7060A. Θα ήθελα να ρωτήσω δύο πράγματα: α) Αν αλλάξω motherboard και επεξεργαστή (μάλλον για AMD Athlon 1800+), η παλιά μνήμη μου θα δουλεύει ή χρειάζεται να πάρω καινούριες μνήμες και τι είδους; β) Εχω το Norton System Works και στον έλεγχο που κάνω για το hardware (testing memory using pattern with all bits cleared) μου βγάζει για τη μνήμη το εξής μήνυμα: Error detected at address 286732288. Να υπογραμμίσω ότι δεν έχω κανένα πρόβλημα με τον υπολογιστή. Γιατί, λοιπόν, μου παρουσιάζεται αυτό το μήνυμα;

Με εκτίμηση,
Ζαλώνης Φραγκίσκος
akiszal@otenet.gr

α) Προφανώς δεν διάβασες τον οδηγό αγοράς της στήλης "Πριν Αγοράσετε" του προηγούμενου τεύχους. Η Shuttle AK32A δέχεται μνήμες SDRAM, όπως αυτές που σου ξεμένουν από τον παλιό υπολογιστή σου, και DDR SDRAM, τις οποίες οφείλεις να πάρεις για να εκμεταλλευτείς πλήρως τις δυνατότητες του Athlon XP1800+ που σκοπεύεις να αγοράσεις. Θα σου πρότεινα να προτιμήσεις, πάντως, μια καλύτερη motherboard και μνήμη DDR SDRAM 333MHz.

β) Κανένας δεν μπορεί να ξέρει τι σημαίνει το "μήνυμα λάθους" που σου βγάζει το Norton. Μπορεί να είναι κάποιο conflict, μπορεί να είναι κάποιο λάθος στη registry. Αλλά από τη στιγμή που το σύστημά σου δεν έχει κανένα πρόβλημα, δεν χρειάζεται να ανησυχείς. Το πολύ πολύ να πρέπει να το ξαναπεράσεις...

ΜΕΡΙΚΗ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗ

Εχω έναν Celeron 700MHz, m/b MSI MS-6309 (ATX VA5), Voodoo 2 12MB σε μία Diamond Stealth(!), 196MB RAM, SoundBlaster 16. Σκέφτομαι να αγοράσω CPU και κάρτα γραφικών, αλλά χωρίς να αλλάξω τη M/B αν αυτό είναι δυνατόν. Η επιλογή των εξαρτημάτων του PC μου έχει γίνει μέσα από τα άρθρα αυτού του περιοδικού, γι' αυτό η βοήθειά σας θα

ήταν υπερπολύτιμη αν μπορούσατε να μου προτείνετε κάποιες λύσεις αναβάθμισης.

tzrtzl@teledomenet.gr

Εσύ και αν χρειάζεσαι αναβάθμιση! Για να κρατήσεις τη motherboard σου θα πρέπει να εγκαταστήσεις το τελευταίο BIOS update και να τσεκάρεις μέχρι ποιας ταχύτητα επεξεργαστή σού επιτρέπει να της "φορέσεις". Αν θες κάτι παραπάνω, θα πρέπει να προμηθευτείς τον ανάλογο μετατροπέα. Με τον ένα ή με τον άλλο τρόπο, δεν θα μπορέσεις να εξασφαλίσεις επεξεργαστή ταχύτερο από 1.400MHz (προτείνω Celeron Tualatin), ο οποίος όμως κρίνεται υπεραρκετός, ειδικά αν του αγοράσεις για παρέα μία GeForce 4 Ti4200 ή μία ATI 9500Pro (έρχονται όπου νά 'ναι).

ΠΟΥ ΕΙΝΑΙ Ο CELERON;

Πριν από μερικά τεύχη, είχατε γράψει για την Powerleap. Επειδή έχω σχετικά παλιό σύστημα (Celeron 600MHz, QDI Advance 9), πήγα στη διεύθυνση που δώσατε και ανακάλυψα πως μπορώ να "φορέσω" στη motherboard μου έναν Celeron 1,4 με το ανάλογο adaptor. Το ερώτημά μου είναι πού θα βρω έναν Celeron 1,4, επειδή σε κάποια καταστήματα που ρώτησα μου είπαν πως είναι παλιός και δεν τον φέρνουν! Ποια κάρτα γραφικών να βάλω (έχω την GeForce 2 MX);

Ματαθίας Βενουζίου
mailto:mataven@otenet.gr

Το προτέρημα των MX είναι η ταχύτητά τους στις περιπτώσεις που η ποιότητα των γραφικών δεν απαιτείται να είναι η καλύτερη.



Προφανώς ο Celeron που σου ανέφεραν στα καταστήματα είναι αυτός που φοριέται σε motherboards Pentium 4 και όχι ο Tualatin (Pentium 3) που ψάχνεις. Την τελευταία φορά που έψαξα, βρήκα στην αγορά Celeron Tualatin 1,3GHz. Πάντως, αν τελικά αποφασίσεις να αγοράσεις το μετατροπέα της Powerleap, θα πρέπει να αγοράσεις από αυτούς και τον επεξεργαστή καθώς τα δίνουν πακέτο. Τώρα για την κάρτα γραφικών, οι ασυμβατότητες παλαιότερων chipsets (όπως αυτό της QDI Advance 9) με σύγχρονες κάρτες γραφικών προβληματίζουν ολοένα περισσότερο κόσμο. Αν ζητάς σιγουριά και δεν θέλεις να ξοδευτείς πολύ, η επιλογή μεταξύ μιας GeForce 2 Ti ή μιας ATI 8500 LE ενδείκνυται. Αν αποφασίσεις να πας για κάτι παραπάνω, διάβασε τη συμβουλή που δώσαμε στο φίλο μας, Βαγγέλη Μαλτέζο.

ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΟ... ΣΟΚ;

Πολύ πρόσφατα αγόρασα μία κάρτα γραφικών GeForce 4 MX460 64MB. Με μεγάλη μου χαρά διαπίστωσα πως το Morrowind έτρεχε τέλεια και παρά πολύ γρήγορα (ακόμη και όταν ανέβασα τα χαρακτηριστικά στο full). Επειτα, λοιπόν, από μερικές μέρες αγαλλίασης και ικανοποίησης, αγόρασα το περιοδικό σας (μας). Τι το ήθελα ο καημένος! Διαβάζοντας το άρθρο για τις κάρτες γραφικών, μου κόπηκαν τα φτερά! Διαπίστωσα ότι η Ti έχει τρομερές διαφορές με τη MX (στην τιμή και στην απόδοση), κάτι που αγνοούσα. Επίσης, η κάρτα που παρουσιάζετε ως GeForce 4 MX έχει κάποιες διάφορες με τη δική μου... ως προς την εμφάνιση τουλάχιστον. Δεν ξέρω αν παίζει ρόλο η εταιρεία που τις φτιάχνει (η δική μου κατασκευάστηκε από τη Soltek), πάντως φοβάμαι μήπως πήγαν άδικα τα λεφτά μου...

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

Θα ήθελα την πολύτιμη συμβουλή σας όσον αφορά στην αναβάθμιση που σκοπεύω να κάνω στην κάρτα γραφικών μου. Το PC μου είναι AMD Thunderbird 1GHz, QDI KINETIZ 7T motherboard, 576MB SDRAM, ενώ η παρούσα κάρτα γραφικών είναι η Hercules 3D Prophet 2 MX (400). Ποια θα με συμβουλεύατε να βάλω; Εγώ τείνω στη SUMA GeForce 4 Ti 4200 SE 128MB DDR. Είναι καλή αυτή η κάρτα;

djsgos2@yahoo.gr

Μια χαρά είναι η κάρτα που επέλεξες. Φυσικά, η Special Edition της Suma είναι ενισχυμένη με γρηγορότερη μνήμη για όσους θέλουν να κάνουν overclocking στην κάρτα. Σε περίπτωση που δεν σε ενδιαφέρει κάτι τέτοιο, προτίμησε την απλή έκδοση που είναι φθηνότερη.

Εχω επίσης ακούσει ότι, ακόμη, κανένα πρόγραμμα δεν χρησιμοποιεί πλήρως τις ιδιότητες της GeForce 4. Είναι αλήθεια;

bletsonius@yahoo.com

Καλά, ρε παιδί μου, μην το παίρνεις κατάκαρδα! Οι διαφορές μεταξύ των GeForce 4 Ti και MX είναι δεδομένες, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως η κάρτα σου είναι σκάρτη! Το προτέρημα των MX είναι η ταχύτητά τους στις περιπτώσεις που η ποιότητα των γραφικών δεν απαιτείται να είναι η καλύτερη. Στα συν τους είναι, φυσικά, και η τιμή τους, που είναι αρκετά χαμηλότερη των Ti. Το βασικό μειονέκτημά τους όμως είναι η μιας γενιάς αρχαιότερη αρχιτεκτονική τους (δεν είναι συμβατή με το DirectX 8,1, αδυνατώντας να εκμεταλλευτεί πολλά από τα προτερήματά του, αντίθετα με τις Ti και Radeon). Σαφέστατα, λοιπόν, η διαφορά μεταξύ τους εμφανίζεται στα παιχνίδια τελευταίας γενιάς και ειδικά στις με-



γαλύτερες αναλύσεις με ενεργοποιημένα φίλτρα και εφέ. Αν μπορείς να κάνεις χωρίς αυτά, τότε μια MX είναι υπεραρκετή... Εμφανισιακά, οι κάρτες μπορούν να ποικίλλουν, αναλόγως του κατασκευαστή. Τώρα, όσον αφορά στο ποσοστό δυνατοτήτων μιας σύγχρονης κάρτας γραφικών που εκμεταλλεύονται τα σημερινά παιχνίδια, το μόνο που μπορούμε να πούμε είναι πως όλα είναι θέμα καλού προγραμματισμού και optimizing. Δεδομένων των θεωρητικών δυνατοτήτων μιας κάρτας όπως η GeForce 4 Ti4600, το Doom 3 όφειλε να τρέχει καλύτερα απ' ό,τι με 5 έως 30 frames το δευτερόλεπτο! Από εκεί και πέρα, τα συμπεράσματα δικά σας...

DOCTOR, DOCTOR!!!

Θα προσπαθήσω να είμαι όσο πιο σύντομος και περιεκτικός γίνεται και θα το εκτιμούσα αφάνταστα αν μου απαντούσατε, έστω και παραπέμποντάς με σε ειδικά sites. Αν δεν μπορείτε να μου απαντήσετε σε όλες τις ερωτήσεις μου, απαντήστε μου τις δύο

GAMES' TROUBLE

ΜΑΘΕ, ΠΑΙΔΙ ΜΟΥ, GAMES

Η σύνθεσή μου είναι: Motherboard Asus P4S533, Pentium 4 1.800MHz, WD 40GB, RAM 256MB DDR, Prolink "Pixelview" GeForce 3 Ti200 128MB, οθόνη Hitachi CM 621 FET και λειτουργικό Windows 98 SE. Το πρόβλημα που αντιμετωπίζω έχει να κάνει με το Midtown Madness 2. Προτού αγοράσω τον παραπάνω υπολογιστή, το δάνεισα σε δύο φίλους μου, ο ένας με GeForce 2 MX400 64MB και ο άλλος με GeForce 2 MX200 32MB. Και στους δύο το έδειχνε σαν να ήταν πίνακας του Πικάσο, αλλού ο ουρανός, αλλού το αμάξι, αλλού ο δρόμος κ.λπ. Οταν μου το έδωσαν πίσω και το εγκατέστησα στον καινούριο πια υπολογιστή, διαπίστωσα πως το ίδιο συνέβαινε και με μένα. Στον παλιό υπολογιστή μου στα 450MHz με Voodoo 3 2000 στα 16MB το παιχνίδι έπαιζε μια χαρά. Υπάρχει περίπτωση να φταίνε οι GeForce μας; Επίσης πώς εξηγείται ότι ενώ στο Unreal Tournament 2003 σε ανάλυση 1.280x1.024 και όλα αναμμένα σε 32 bit δεν κολλάει ο υπολογιστής καθόλου, στο GTA 3 σε 1.024x768 στα 32 bit με όλα αναμμένα αραιά και πού βέβαια κολλάει. Τι φταίει; Οι drivers της κάρτας μου είναι version 4.13.01.2832.



xenophon-ch@excite.com

Οι επιδόσεις στα παιχνίδια δεν είναι μόνο θέμα hardware, αλλά και καλού προγραμματισμού. Η μηχανή του UT2003 υπάρχει αρκετά χρόνια (πρακτικά είναι μία νέας γενιάς UnrealEngine, κατασκευής 1998), δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στους προγραμματιστές της να την έχουν "ψειρίσει" αρκετά. Παλαιότερη, πολύ καλύτερα δομημένη από αυτήν του GTA3, είναι φυσικό να αποδίδει καλύτερα. Οσον αφορά στο Midtown Madness 2, σαν παλιό που είναι, μπορεί να μην τρέχει κατάλληλα στις νεότερες κάρτες γραφικών. Στη σελίδα του παιχνιδιού (http://www.microsoft.com/games/midtown2/) θα βρεις το απαραίτητο patch για να το κάνεις να δουλέψει στο νέο σύστημά σου.

GET REAL... UNREAL!

Το σύστημά μου είναι: Intel P3 866MHz, 128RAM, 18,6GB HDD, Pioneer DVD-ROM 116, Rage fury pro/xpert 2000 Pro. Το πρόβλημά μου είναι απλό (ελπίζω). Τον προηγούμενο μήνα πήρα από το περιοδικό σας το Unreal Tournament 2000 στο συνοδευτικό CD του περιοδικού. Μου παρουσιάζει όμως το εξής πρόβλημα: Αφού το τρέξω, ύστερα από λίγη ώρα το παιχνίδι δεν κολλάει ακριβώς, αλλά η οθόνη εμφανίζεται σαν να έχουν μπερδευτεί τα γραφικά του παιχνιδιού και τρεμοπαίζει. Με alt+tab βγαίνω και ξαναμπαίνω στο παιχνίδι και το πρόβλημα προσωρινά διορθώνεται, ώσπου να ξαναπαρουσιαστεί. Επειτα από 2-3 επαναλήψεις αυτής της κατάστασης, το παιχνίδι κολλάει τελείως. Τι μπορώ να κάνω;

Σταθάκης Ευθύμης
mailto:bad10kom2000@yahoo.gr

Αυτό είναι σαφέστατα θέμα των drivers της κάρτας γραφικών. Μπαίνοντας στο site της ATI (www.atitech.com), ψάξε και βρες τους τελευταίους drivers της κάρτας γραφικών σου. Δυστυχώς δεν διαθέτουμε Rage Fury Pro (είναι πολύ παλιά), ώστε να μπορέσουμε να δοκιμάσουμε το παιχνίδι, αλλά λογικά το πρόβλημά σου θα λυθεί, αφού δεν μοιάζει να είναι λειτουργικό.

POSSES ME... NOT!

Το σύστημά μου είναι m/b INTEL i850 P4, P4 1,4GHz, WD 20GB, CD-ROM Cyberdrive 52x, SVGA 15" LG, Hercules 3D Prophet 4500 64MB, SB 128 PCI, case P4 midi ATX και πρόσφατα πήγα τη RAM μου στα 384MB και έβαλα και ένα CDRW Sony 32x 10x 40x. Πριν από καιρό είχα αγοράσει ένα κουτί που είχε μέσα το Diablo 1 και το 2 σε προσφορά. Αφού έπαιξα άψογα το Diablo 1,

Troubleshooter

τελευταίες που με καίνε πραγματικά! Πάμε λοιπόν.

1. Πώς μπορώ να καταλάβω αν έχω τη 2η έκδοση (SE) των Windows 98 (αγγλικών) στον υπολογιστή μου; Από το build ή αλλιώς; Στο My Computer-Properties δεν γράφει τίποτε σχετικό.

2. Τι "προσθέτει" το A στο τέλος των chipsets της VIA (π.χ. KT333A);

3. Τι περιορισμούς θα έχει ένα σύστημα βασισμένο σε m/b με το nForce2 και AMD επεξεργαστή - δεδομένου ότι η κύρια χρήση του θα είναι ως dedicated server για LAN parties;

4. Μπορώ να παίξω multiplayer με ένα PC ως dedicated server επάνω στο οποίο θα συνδέεται ένα δεύτερο PC μέσω κάρτας δικτύου, τρίτο κ.λπ. PC μέσω Internet (κουφό;...);

5. Διάβασα σε περιοδικά και sites ότι το βασικό χαρακτηριστικό/μειονέκτημα των καρτών γραφικών με τα MX τσιπάκια της nVIDIA είναι ότι δεν υποστηρίζουν (hardware) το DirectX 8 και πάνω. Αν αυτό αληθεύει, τότε πώς γίνεται παιχνίδια που το απαιτούν



αποφάσισα να εγκαταστήσω έπειτα από αρκετό καιρό το Diablo 2 (το απλό όχι το expansion). Μετά τα εισαγωγικά βίντεο, όμως, η οθόνη μαυρίζει και όταν ανάβει είναι στην επιφάνεια εργασίας χωρίς να έχει ελαχιστοποιηθεί το παιχνίδι. Ακολούθησα πιστά το trouble shooting του παιχνιδιού, αλλά το πρόβλημα συνεχίζει. Τι συμβαίνει;

ersser1@otenet.gr

Οπως φαίνεται, ο υπολογιστής σου τρόμαξε με το Diablo και αρνείται πεισματικά να τρέξει το Diablo 2! Τα ιερά και ανίερα θέματα δεν ήταν ποτέ η ειδικότητά μου και θα σε συμβούλευα να απευθυνθείς σε κάποιον πνευματιστή για να λύσεις το πρόβλημά σου. Αν πάλι οι προσευχές δεν οδηγήσουν πουθενά, μπορείς απλώς να κατεβάσεις από το site της Blizzard και να εγκαταστήσεις το τελευταίο patch για το Diablo 2.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΟ HITMAN 2

Είμαι κάτοχος ενός PC με τα εξής: PentiumIII 733MHz, 256RAM, MB MSI MS-6153VA με AGP2x, οθόνη CTX 15" 1569 με κάρτα γραφικών Voodoo 3 3000 και τροφοδοτικό 350 Watt. Αντιμετωπίζω ένα πρόβλημα με το Hitman 2. Η εγκατάστασή του γίνεται κανονικά (μαζί με το Directx 8.1), όταν όμως επιχειρώ να παίξω μου βγάζει ένα fatal error, το οποίο μου λέει: Direct3D: Unable to create device. Try changing resolution or colour depth, δηλαδή να αλλάξω ανάλυση ή βάθος χρώματος. Αφού το κάνω και αυτό μέσα από τα 3dfx tools, μου βγάζει το ίδιο μήνυμα. Οι drivers που έχω για τη Voodoo είναι 3rd party. Εχω κατεβάσει το μισό site των Voodoo files, αλλά και πάλι τίποτα. Παρόμοια προβλήματα αντιμετωπίζω και σε άλλα παιχνίδια όπως το F1 2001, το Colin Mcrae 2, το οποίο μου κολλάει συνεχώς, και το Paris Dakar Rally. Τι μπορεί να φταίει; Λέω να αλλάξω την κάρτα γραφικών με μια ATI 9000 Pro. Πιστεύετε πως είναι κατάλληλη για το σύστημά μου ή να προτιμήσω μια GeForce 4 MX 460; Θα εκτιμούσα πολύ τη βοήθειά σας.

Με εκτίμηση,
Στέφανος
timelord888@hotmail.com

Είμαι κάτοχος ενός υπολογιστή Celeron στα 466, με 96MB RAM και Voodoo 3 3000. Πρόσφατα αγόρασα το Hitman 2. Μετά την εγκατάσταση, όποτε προσπαθώ να το ανοίξω, μου παρουσιάζεται το εξής μήνυμα: "Direct 3D: Unable to create device. Try changing resolution or color depth". Τι πρέπει να κάνω ώστε να μπορέσω να παίξω το παιχνίδι; Αν πρέπει να κατεβάσω drivers για την κάρτα γραφικών, μπορείτε να μου πείτε κάποιους συγκεκριμένους;

Βαγγέλης
xxx0945555@hotmail.com

Για να μην τα πολυλογούμε, είναι ανούσιο να κρατά κανείς μια Voodoo 3 για να παίζει σύγχρονα παιχνίδια. Η εταιρεία έχει κλείσει, δεν υπάρχουν πια drivers (ακόμα και οι ανεπίσημοι στερεύουν) και ακόμα και αν δουλέψουν κάποια games, αυτό επιτυγχάνεται με αρκετό tweaking, χωρίς το αποτέλεσμα -από άποψη επιδόσεων- να είναι ικανοποιητικό. Δεν υπάρχει λόγος να ταλαιπωρείστε. Η κάρτα που θα πρότεινα θα ήταν μία από τις GeForce4 MX 440 και Radeon 9000, δεδομένων των υπόλοιπων χαρακτηριστικών των συστημάτων σας...



Troubleshooter

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Μόλις αναβάθμισα το PC μου σε Pentium 4 2GHz, με motherboard MSI 645E Max, τροφοδοτικό 350W, 256 DDR SDRAM και Windows 98SE. Το πρόβλημά μου είναι το εξής: Η motherboard έχει κάρτα ήχου και ο υπολογιστής αναγνωρίζει μόνο αυτήν και όχι τη SoundBlaster Live!5.1. Τι μπορώ να κάνω; Θα ήταν καλύτερα να βάλω τα XP (χρησιμοποιώ τον υπολογιστή για παιχνίδια και Internet);

devil-ji@otenet.gr

! Τα πράγματα είναι πολύ απλά. Απλώς μπες στο BIOS και στην επιλογή της on board κάρτας ήχου (πρέπει να αναγράφεται "onboard soundcard" αλλά, για καλό και για κακό, δες το manual της motherboard σου) και κάνε την disable.

(όπως το πρόσφατο Battlefield 1942) να τρέχουν σε συστήματα με GeForce 2 MX 400, για παράδειγμα;

6. Πρόσφατα αγόρασα την MSI Starforce GF4 Ti4200 128MB DDR. Εγκατέστησα τους drivers της ίδιας της MSI και όχι τους τελευταίους detonators. Ενώ η motherboard μου (δες παρακάτω) υποστηρίζει AGP 4x και την έχω θέσει στο BIOS, είναι αδύνατον να "τσεκάρω" το 4x στις ρυθμίσεις της κάρτας μου - δεν μου επιτρέπει καν να τσεκάρω το AGP Traffic Enable. Γιατί;

7. Εχω δύο προβλήματα κολλημάτων, τα οποία ενδεχομένως σχετίζονται. Το ένα παρουσιάζεται όταν παίζω παιχνίδια που απαιτούν DirectX και συνίσταται στο περιοδικό "πάγωμα" (ανά 2 έως 5 λεπτά) της δράσης για μερικά δευτερόλεπτα. Το δεύτερο παρουσιάζεται όταν είμαι συνδεδεμένος στο Internet: αν τρέξω ένα παιχνίδι (ενώ είμαι ήδη on-line) και πάω να δημιουργήσω παιχνίδι (Multiplayer - Create game), στο 99% των περιπτώσεων θα κολλήσει ο υπολογιστής μου. Αν, αντιθέτως, τρέξω το παιχνίδι όντας off-line και μετά πάω να "κάνω παιχνίδι", αναγκάζοντας το ίδιο το παιχνίδι να κάνει τη σύνδεση στο Internet, όλα κυλάνε ρολόι. Καμία ιδέα;

Το σύστημά μου αποτελείται από AMD Athlon 1,2GHz, 512MB SDRAM, m/b της Matsonic, PSU 300 Watt, HDD WD 12GB, Yamaha CD-R, Creative DVD 6x (από αυτό τρέχω όλα τα παιχνίδια), MSI GF4

ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ ΧΩΡΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ

ΘΕΛΩ STARCRAFT!
bio1111@edu.biology.uoc.gr

Απλώς θα πρέπει να εγκαταστήσεις ξανά το Broodwar. Λογικό είναι, με την εγκατάσταση νέου λειτουργικού, να έχουν αλλάξει κάποια δεδομένα, τα οποία στην προκειμένη περίπτωση επηρεάζουν το παιχνίδι αυτό.

ΠΕΡΑΣΜΕΝΑ... ΔΕΔΟΜΕΝΑ!
ntinoskan@acisgroup.gr

Βεβαίως και γίνεται μεταφορά δεδομένων από τον έναν δίσκο στον άλλο. Τα backup αρχεία απλώς αντιγράφονται, ενώ τα αρχεία συστήματος (μαζί με το λειτουργικό και όλες τις ρυθμίσεις) μπορείς να τα περάσεις με το Norton Ghost. Αυτό το πρόγραμμα θα σου επιτρέψει να αντιγράψεις πλήρως τα περιεχόμενα του ενός δίσκου στον άλλο. Επιλέγοντας να σετάρουν τα Windows την εικονική μνήμη του συστήματος, δεν θα πρέπει να σε νοιάζει το μέγεθος. Αν τη σετάρεις ο ίδιος, μπορείς να επιλέξεις το ποσό που θα διαθέσεις.

ΣΥΜΒΟΥΛΗ ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΗΣ
Γιώργος Κουκουμπάνης
xaros_2001@hotmail.com

Το σύστημα με τον Athlon XP 2200+ είναι σαφέστερα καλύτερο σε όλα από το αντίστοιχο με Pentium 4 1,8GHz. Θα σου συνιστούσα κάποια άλλη motherboard με λιγότερα χαρακτηριστικά και σαφώς χαμηλότερη τιμή από την Asus A7V 333. Πάντως, και στις δύο περιπτώσεις δεν μπορείς να χρησιμοποιήσεις SDRAM, αλλά και δεν σε συμφέρει, καθώς η απόδοση των δύο επεξεργαστών θα έπεφτε σημαντικά.

FIFA 2003 & KYRO 2
Αρης Ντούλας
Aris_thewargod13@yahoo.com

Αυτό είναι θέμα της EA. Προφανώς, οι προγραμματιστές της εταιρείας δεν έκαναν διεξοδικά τεστ σε συστήματα με κάρτες όπως η δική σου. Πάντως, αυτά τα προβλήματα λύνονται συνήθως με κάποια patches. Κάνε μια επίσκεψη στο site της εταιρείας και αργά ή γρήγορα θα βρεις κάποιο που θα λύσει το πρόβλημά σου.

ΑΧ, ΑΥΤΑ ΤΑ XP!
DreamLord.
nyxteriths@hotmail.com

Οπως καθετί νέο, έτσι και τα XP κοιτούν υπεροπτικά οτιδήποτε παλιότερο! Είναι γεγονός πως πολλά παιχνίδια αλλά και συσκευές έχουν προβλήματα εκτέλεσης ή συμβατότητας, τα οποία όμως διορθώνονται. Τα XP είναι το αυριανό λειτουργικό και δεν θα έπρεπε να προτιμήσεις κάτι άλλο (η υποστήριξη των παλιών λειτουργικών σιγά-σιγά περιορίζεται). Αλλωστε, και τα Windows 98 είχαν εμφανίσει ανάλογα προβλήματα όταν πρωτοπαρουσιάστηκαν.



Ti4200 128MB DDR με τους drivers της MSI. Σημειώστε ότι το ίδιο πρόβλημα παρουσιάζεται εδώ και περίπου ενάμιση χρόνο, στη διάρκεια του οποίου έχω αλλάξει/δοκιμάσει m/b, επεξεργαστή (ο προηγούμενος ήταν Intel PIII 450MHz), HDD, VGA, CD-ROM, PSU. Μόνο η μνήμη και το CD-R έχουν μείνει ίδια (αν και πρόσθεσα μνήμη).

Ευχαριστώ εκ των προτέρων,
Νίκος Αποστολέλλης
valliant69@otenet.gr

1) Στο System Properties στην καρτέλα "General" αναγράφεται "Second Edition" κάτω από το "Windows 98". Αν όχι, τότε δεν είναι Second Edition (απλό;)!

2) Το "A" στα chipsets της VIA υποδηλώνει νεότερη, βελτιωμένη κατά κανόνα, έκδοση. Βεβαίως, στη δική σου περίπτωση, το παράδειγμά σου ήταν μάλλον "άστοχο", καθώς KT333A δεν υπάρχει. Μετά το KT333 η VIA κυκλοφόρησε το KT400 και έπεται KT400A...

3) Κανένα.

4) Ναι, με static IP.

5) Τρέχουν απλά τις λειτουργίες που άλλες κάρτες τις κάνουν μέσω hardware επιτάχυνσης, στις περιπτώσεις των MX τις αναλαμβάνει ο επεξεργαστής ή δεν γίνονται καθόλου.

6) Γενικά τα προγράμματα της MSI δεν είναι τα πιο αξιόπιστα. Κατέβασε τους τελευταίους detonators από την nVIDIA και χρησιμοποίησε αυτούς.

7) Το πρόβλημα θα μπορούσε να είναι ζήτημα ταχύτητας του συστήματος, όμως από τη στιγμή ύπαρξης του πάναργου Creative 6x, είναι σαφέστατο πως απλώς το παιχνίδι "διαβάζει" από το DVD και άρα κολλάει. Βάλε και κανένα ισχυρότερο και επώνυμο τροφοδοτικό.

ΣΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ

? Πρόσφατα έφτιαξα ένα PC με Athlon XP 2200+, motherboard Asus A7S333, 256 DDR, ATI Radeon 7500, SoundBlaster live 5.1, Windows XP. Το πρόβλημα ξεκίνησε όταν τα συνέδεσα όλα, η motherboard όμως είχε επιλογές συχνότητας 1.350 και 1.700 και όχι 2.200. Σε μερικές λειτουργίες γράφει ότι είναι 2.200, ενώ σε άλλες τον βλέπει ως 1.700. Τι μπορώ να κάνω για να το αντιμετωπίσω;

! Δεν χρειάζεται να κάνεις τίποτα. Η πραγματική ταχύτητα του Athlon 2200+ είναι 1.700MHz. Το 2200+ δεν είναι συχνότητα, αλλά ο αριθμός που αντιστοιχεί στις επιδόσεις του επεξεργαστή σε σχέση με έναν Pentium 4.

ATI: ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ DRIVERS

S.O.S.

Υπολογιστής: Pentium III 600MHz, 256 MB SDRAM, QDI Advance 10F, Sapphire RADEON 7500 64MB, SoundBlaster Live 5.1, 40 GB Western Digital 7.200 RPM, 10GB Fujitsou 5.400RPM, Plextor 24/10/40A, Pioneer DVD-500M, Windows 98 GR, DirectX 8.1. Επειτα από format εγκατέστησα τους τελευταίους drivers της Radeon (Catalyst 02.1) από το site της ATI και όλους τους υπόλοιπους drivers (motherboard, κάρτα ήχου κ.λπ.). Το πρόβλημα άρχισε αφού έβαλα το Neverwinter Nights (original). Οταν κάνω διπλό κλικ στο εικονίδιο και βγαίνει το μενού του παιχνιδιού, πατάω Play και στη συνέχεια μαυρίζει η εικόνα, με αποτέλεσμα να κολλάει το PC. Δοκίμασα να κατεβάσω το patch από το Internet, αλλά και πάλι τίποτα. Αυτό μου είχε συμβεί και την προηγούμενη φορά που το είχα βάλει (πριν από το format), αλλά διορθώθηκε μόλις έβαλα το patch. Το ίδιο πρόβλημα παρουσιάστηκε και όταν έβαλα το demo του Medieval-Total War. Επίσης, όταν ανοίγω το dxdiag από το C:\Program Files\DIRECTX\SETUP, συμβαίνει το ίδιο πράγμα. Τι μπορεί να φταίει; Να αναφέρω ακόμη ότι χρησιμοποιώ τα προγράμματα: Norton SystemWorks 2001, System Mechanic, Ashampoo WinOptimizer Suite.

Παναγιώτης
mailto:p_soupa@hol.gr

ΤΡΕΜΑΜΕΝΗ RADEON 2

Κατ' αρχάς, σας ευχαριστώ που δημοσιεύσατε το πρόβλημά μου. Θα ήθελα να σας ενημερώσω ωστόσο για τη συνέχειά του. Εχω εγκαταστήσει τους νέους drivers της κάρτας μου (ATI Catalyst 2.3) και έχω κατεβάσει όλα τα καινούρια patches για τα παιχνίδια αυτά, όμως τίποτα! Πρόσφατα δοκίμασα να παίξω το Sim City 3000 και κάνει τα ίδια κι εκεί. Οταν πήγα από το "Ο υπολογιστής μου" στο "Διαχείριση συσκευών/προσαρμογείς οθόνης" και έκανα τα διαγνωστικά, όλα τα tests ήταν επιτυχή. Προσπάθησα να περάσω τους drivers που βάλατε στο περιοδικό, βάζοντας τον προσαρμογέα οθόνης σε VGA, αλλά μου έβγαλε πριν από το setup INF Error Video Driver not found και έκλεισε! Για να μην πολυλογώ, κατάφερα να βάλω τους Catalyst 2.3 ξανά, αλλά το πρόβλημα επιμένει! Συγκεκριμένα στο Icewind dale 2 κάθε φορά που μου παρουσιάζει αυτό το πρόβλημα, πατάω Alt-Tab, βγαίνω στα Windows και μετά, μόλις ξαναμπαίνω στο παιχνίδι, όλα είναι κανονικά. Στο Sim city το ίδιο, αλλά στο Pool of Radiance δεν πιάνει Alt-Tab! Οσον αφορά στην οθόνη μου είναι μία Acer V771. Τι να κάνω; Το PC είναι P4 1,4 , 512MB RAM 2 HD, motherboard P4VXAS, SoundBlaster 128, DVD και (δυστυχώς) μία Radeon 9000 Pro Sapfire. Μήπως μου έδωσαν χαλασμένη κάρτα;

Φουντουκίδης Χρόνης
Xronisf@hotmail.com

Οπως διαπιστώσαμε έπειτα από εξαντλητικές δοκιμές (και αφού αντιμετωπίσαμε αρκετά προβλήματα με τις 9000Pro στο Grand Prix), καταλήξαμε στο συμπέρασμα πως αρκετές κάρτες εταιρειών με chipsets της ATI έχουν προβλήματα απόλυτης συμβατότητας με τους Catalyst. Οι drivers αυτοί ενδείκνυνται για τις κάρτες της ίδιας της ATI, αλλά όχι για κάποιες άλλες, τρίτων κατασκευαστών. Σίγουρα τα προαναφερθέντα προβλήματα εντοπίζονται στους drivers, όμως η πιο σίγουρη λύση είναι να αναζητήσετε νέους στις σελίδες των εταιρειών κατασκευής των καρτών σας και όχι σε αυτές της ίδιας της ATI. Τέλος, για να αποφευχθούν προβλήματα στο σύστημα, κατά την εγκατάσταση των Windows πρέπει να εγκαθίστανται πρώτοι οι πάσης φύσεως drivers της motherboard και έπειτα αυτοί της κάρτας γραφικών.

User Power

ΜΙΑ... ΔΙΕΘΝΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ!

Από την Ουαλία στην Ολλανδία

Θα μπορούσε να είναι adventure game ή κοσμοπολίτικο θρίλερ, ωστόσο πρόκειται για την αληθινή περιπέτεια που έζησε (και ακόμα βρίσκεται σε εξέλιξη) ο φίλος της στήλης Χρήστος Γεωργουσόπουλος, ψάχνοντας να βρει την άκρη του νήματος για μία motherboard που αγόρασε.

Τι μπορεί, άραγε, να συμβεί όταν τα... μητρικά ένστικτα μιας motherboard δεν λειτουργούν σωστά; Πολλά και ευτράπελα, όπως θα διαπιστώσετε διαβάζοντας την επιστολή του φίλου μας που ακολουθεί ευθύς αμέσως:

"Ονομάζομαι Γεωργουσόπουλος Χρήστος και κάνω το διδακτορικό μου στον τομέα της Πληροφορικής στο Πανεπιστήμιο της Ουαλίας, στο Cardiff. Είναι η πρώτη φορά που γράφω σε περιοδικό τέτοιου είδους. Ο λόγος είναι διότι θεωρώ υποχρέωσή μου ως χρήστης Η/Υ εδώ και 14 χρόνια, να ενημερώσω μελλοντικούς αγοραστές για το πρόβλημά μου. Η επιστολή μου ίσως να βοηθήσει κάποιους που αντιμετωπίζουν παρόμοιο πρόβλημα ή απλώς να αποτρέψει άλλους από μελλοντικούς μπελάδες, όμοιους με αυτούς που πέρασα τους τελευταίους τρεις μήνες.

Τον Αύγουστο του 2002 αποφάσισα να αγοράσω καινούρια motherboard και επεξεργαστή για να αναβαθμίσω το μηχάνημά μου. Η επιλογή μου για επεξεργαστή ήταν ο AMD XP 1900+ και για motherboard ήμουν μεταξύ της Abit και Asus. Εκείνο τον καιρό βρισκόμουν στην Ελλάδα, έπρεπε όμως να επιστρέψω στη Μ. Βρετανία σύντομα, οπότε βιαζόμουν να αγοράσω τα προϊόντα. Η Abit ήταν η πρώτη επιλογή μου, αλλά επειδή δεν κατάφερα να βρω τη συγκεκριμένη motherboard που χρειαζόμουν, κατέληξα να αγοράσω την Asus A7V333.



Οταν επέστρεψα στη Μ. Βρετανία, ξεκίνησα τη συναρμολόγηση του υπολογιστή μου. Ολα ήταν στην εντέλεια εκτός από την υπολογιστική ισχύ του επεξεργαστή. Ο υπολογιστής δεν μπορούσε να ξεκινήσει σεταρισμένος με FSB στα 133MHz, επομένως αντί να έχω ένα μηχάνημα στα 1.596MHz (133busx12multiplier), έπρεπε να ρυθμίσω το FSB στα 100MHz για να μπορώ να δουλεύω, καταλήγοντας να έχω έναν επεξεργαστή ο οποίος να τρέχει στα 1.200MHz (100x12), δηλαδή 400MHz λιγότερο από την κανονική ισχύ του επεξεργαστή.

Αρχικά έλεγξα τα jumpers της motherboard καθώς και τις ρυθμίσεις του BIOS (έχο-

ντας προϋπηρεσία ως τεχνικός σε δύο καταστήματα Η/Υ), όμως όλα ήταν σωστά. Οταν προσπάθησα να ξεκινήσω τον Η/Υ στα 133 FSB, το μηχάνημα μπήκε σε 'stand-by-mode' και ακούστηκε από το ηχείο το εξής μήνυμα: system failed due to CPU overclocking. Ακόμη κι αν ο Υ/Η φόρτωνε στα 133 FSB, κολλούσε στα επόμενα πρώτα δευτερόλεπτα ή λάμβανα μία exception screen από τη motherboard.

Υστερα από αυτό, προσπάθησα να επικοινωνήσω με την Asus για να λύσω το πρόβλημα. Από τη στιγμή που η Asus δεν έχει τεχνική υποστήριξη στη Μ. Βρετανία, αποφάσισα να επικοινωνήσω μαζί της μέσω e-mail. Εστειλα, λοιπόν, mail σε όλες τις διευθύνσεις, σε όλες τις χώρες που βρήκα ότι υπάρχει τεχνική υποστήριξη μέσω της ιστοσελίδας της εταιρείας (πρόσφατα η Asus αναμόρφωσε το Web site της). Αμέσως μετά την αποστολή έλαβα αυτόματη απάντηση από την Asus που με ενημέρωνε ότι δεν είναι δυνατόν να δοθεί μια απάντηση σύντομα εξαιτίας της πληθώρας των e mails που λαμβάνουν και ότι θα επικοινωνήσει μαζί μου στο μέλλον ο πρώτος διαθέσιμος αρμόδιος. Αυτή ήταν η πρώτη και η τελευταία φορά που έλαβα mail από το τμήμα τεχνικής υποστήριξης πελατών της Asus. Αφού περίμενα μάταια μία εβδομάδα για κάποια απάντηση, αποφάσισα να τηλεφωνήσω στην εταιρεία. Το πιο προσιτό τμήμα υποστήριξης στη Μ. Βρετανία βρίσκεται στην Ολλανδία. Το μόνο που κατάφερα με το τηλεφώνημα που έκανα ήταν απλώς να περιμένω και να χρεωθώ 5 λεπτά στην αναμονή για να ακούσω ένα μαγνητοφωνημένο μήνυμα στα γερμανικά που δεν κατάλαβα. Στη συνέχεια τηλεφώνησα στα γραφεία τους στην Αμερική. Ο τεχνικός με συμβούλεψε να αλλάξω μνήμη, διότι αυτή που χρησιμοποιούσα (που έτρεχε στα 133MHz) ίσως να μην ήταν συμβατή με την καινούρια motherboard.

Την επόμενη μέρα, 10/9/02, παρήγγειλα στο Internet τη μνήμη που μου είχε συστήσει ο τεχνικός: Corsair 512MB DDR XMS2700 CAS2, η οποία στοίχισε 161.97 λίρες Αγγλίας (253,89 ευρώ). Οταν την εγκατέστησα, δεν άλλαξε τίποτε. Τότε σκέφτηκα ότι ίσως ο επεξεργαστής να είναι ελαττωματικός και να μην μπορεί να τρέξει στα 133 FSB, κι έτσι ξόδεψα άλλες 10 λίρες (15,68 ευρώ) για να ελέγξω τον επεξεργαστή μου σε ένα τοπικό κατάστημα Η/Υ. Ο επεξεργαστής βέβαια έτρεχε άψογα σε 133 FSB στη motherboard τους. Απογοητευμένος πλέον, ρώτησα τον εκεί τεχνικό τι να κάνω. Παραδόξως ο τεχνικός είχε κάποιο τηλέφωνο της Asus στη Μ. Βρετανία και μου το έδωσε. Οπως διαπίστωσα από το τηλεφώνημα, υποστήριξη δίνεται μόνο για laptop και ολόκληρο το τμήμα της εταιρείας στελεχώνεται από ένα άτομο, τον κύριο Paul Norkett, με τον οποίο συνομίλησα. Η συμβουλή του ήταν να στείλω τη motherboard σε αυτόν, με σκοπό να τη στείλει στην Asus στην Ολλανδία για να την ελέγξουν. Μιλάμε για μία διαδικασία που θα διαρκούσε τουλάχιστον 15 μέρες, χωρίς να μου καλύψουν τα ταχυδρομικά τέλη. Επειδή όμως είναι αδύνατον να πραγματοποιήσω την έρευνά μου χωρίς Η/Υ, δεν μπορούσα να ακολουθήσω τη συμβουλή του. Η τελευταία ελπίδα μου ήταν να επικοινωνήσω με το κατάστημα από το οποίο είχα αγοράσει τη motherboard στην Ελλάδα. Υστερα από την τηλεφωνική επικοινωνία με τον υπεύθυνο της Microland στη Λαμία, τον κ. Γιώργο Δεδούση, μου πρότεινε να μου αντικαταστήσει τη motherboard άνευ χρημάτων, κάτι που η ίδια η Asus δεν μου είχε προτείνει!

“Ο υπολογιστής δεν μπορούσε να ξεκινήσει σεταρισμένος με FSB στα 133MHz, επομένως αντί να έχω ένα μηχάνημα στα 1.596MHz (133busx12multiplier), έπρεπε να ρυθμίσω το FSB στα 100MHz για να μπορώ να δουλεύω.”

Επειτα από έναν μήνα έλαβα την καινούρια motherboard, την Asus A7V8X (καλύτερη από την A7V333) ως αποζημίωση για την όλη ταλαιπωρία που υπέστην. Και πάλι όμως είχα το ίδιο πρόβλημα όπως και με την A7V333. Το μέγιστο FSB στο οποίο μπορούσε να δουλέψει ο επεξεργαστής ήταν στα 120 FSB. Το τελευταίο που έκανα ήταν να επικοινωνήσω ξανά με την εταιρεία υποστήριξης στη Μ. Βρετανία. Αυτή τη φορά μου πρότειναν να τους στείλω ολόκληρο το μηχάνημά μου για να το ελέγξουν. Τα e-mails που ανταλλάξαμε με τον κ. Norkett βρίσκονται στην ιστοσελίδα: http://www.cs.cf.ac.uk/user/C.Georgousopoulos/asus/email.doc. Ζήτησα να μου δώσουν κάποιο τηλέφωνο για να επικοινωνήσω με έναν αρμόδιο της Asus, όμως δυστυχώς δεν ήταν ικανός να μου δώσει κάποιο νούμερο ή όνομα, γιατί ο μόνος τρόπος επικοινωνίας μεταξύ των εργαζομένων στην Asus είναι το e-mail, όπως με ενημέρωσε ο κύριος.

Το διά ταύτα απ' όλη αυτή την ταλαιπωρία είναι πως έχω δύο Asus motherboards που υπολειτουργούν, έχω ξοδέψει παραπάνω από 172 λίρες (269,61 ευρώ) συν ένα σεβαστό ποσό σε διεθνείς κλήσεις και ακόμα δεν έχω καταφέρει να λύσω το πρόβλημά μου. Παρεμπιπτόντως, αν κάποιος από την Asus διαβάσει το γράμμα αυτό και θελήσει να επικοινωνήσει μαζί μου, η mail address μου είναι geolos@hotmail. com. Η συμβουλή μου σε όλους τους αγοραστές είναι να προσέχουν και να θεωρούν εξίσου σοβαρό παράγοντα την τεχνική υποστήριξη πελατών κάθε εταιρείας, ανεξαρτήτως χώρας, όταν πρόκειται για την αγορά κάποιου προϊόντος.

Ευχαριστώ θερμά,
Γεωργουσόπουλος Χρήστος"

Εμείς επικοινωνήσαμε με όσα διεθνή κέντρα υποστήριξης της Asus μπορέσαμε μέχρι στιγμής να εντοπίσουμε, μεταφέροντας τα παράπονα του αναγνώστη μας (στην αγγλική γλώσσα βέβαια, δεν είμαστε δα τόσο απαιτητικοί ώστε να περιμένουμε να ξέρουν και ελληνικά!). Δεν λάβαμε ωστόσο έως τώρα κάποια απάντηση ή διευκρίνιση. Συνεχίζουμε πάντως τις προσπάθειές, μια και αναγνωρίζουμε ότι λόγω Χριστουγέννων ενδέχεται τα αρμόδια departments να υπολειτουργούν αυτή την περίοδο. Σε περίπτωση που έχουμε κάποιο νεότερο, θα το μάθετε στο επόμενο τεύχος. Αξίζουν σίγουρα συγχαρητήρια στο ελληνικό κατάστημα που φέρθηκε με επαγγελματισμό αντικαθιστώντας την πρώτη motherboard. Δυστυχώς όμως, εδώ το σίριαλ έχει διεθνείς προεκτάσεις! PC

Μεταξύ μας

Για να μην ξεχνιόμαστε

Εχω αναφέρει και άλλα παραδείγματα στο παρελθόν, αλλά επανέρχομαι για να δείξω ότι τελικά η κατάσταση δεν έχει αλλάξει...

Οσοι προβληματιστήκατε με τον υπότιτλο, καλά κάνατε. Αυτός ήταν ο σκοπός μου. Αλλιώς, πώς θα σας αναγκάσω να διαβάσετε το υπόλοιπο άρθρο, ε; (Είδατε τι πονηρός που είμαι; Τς, καλά τώρα...)

Περί πωλητών ηλεκτρονικών υπολογιστών ο λόγος, για να σας φύγει και η απορία. Κόκκινη κλωστή δεμένη στην ανέμη τυλιγμένη. Αρχή του παραμυθιού, καλησπέρα σας...

Πριν από κάμποσες χιλιάδες χρόνια, λοιπόν, είχα πάρει κι εγώ ένα μόνιτορ. Και τι μόνιτορ: Δεκαεφτάρι, που για τα δεδομένα της εποχής (μιλάμε για '93-'94) ήταν "θεός" - και ακριβός, τολμώ να ομολογήσω. Οχι ότι το φυσάμε το χρήμα, αλλά όταν πρόκειται για τον υπολογιστή... Ξέρετε τώρα. Anyway, ξεφεύγω. Είχα πάρει, λοιπόν, ένα Sony CPD-κάτι, φοβερό και τρομερό, made in Japan, με μικρό dot pitch, καλό refresh και όλα τα σχετικά. Εν ολίγοις, ήμουν πολύ ικανοποιημένος και δεν είχα κανέναν σκοπό να το αλλάξω.

> **Ο προγραμματισμός υπολογιστών στην εποχή μας είναι ένας αγώνας ανάμεσα στους προγραμματιστές, οι οποίοι προσπαθούν να φτιάξουν μεγαλύτερα και καλύτερα προγράμματα που δεν θα κινδυνεύουν να κολλήσουν εξαιτίας ηλίθιων χειρισμών, και στο Σύμπαν, το οποίο προσπαθεί να δημιουργήσει μεγαλύτερους ηλίθιους. Μέχρι στιγμής, το Σύμπαν κερδίζει...**
>
> **Rich Cook**

Εγώ μπορεί να μην είχα σκοπό, είχε όμως αυτό. Αρχισε λοιπόν πριν κάνα μήνα να μου κάνει "νερά". Να κάτι τρεμοπαίγματα η οθόνη, να κάτι σβησίματα, έφτασε τελικά η στιγμή που δεν μπορούσα να δουλέψω πια. Περισσότερη ώρα έτρωγα χτυπώντας το γραφείο μου (με το χτύπημα συνερχόταν η οθόνη για λίγο) παρά "δούλευα" (και είχα και σοβαρές δουλειές, Syberia, Schizm, ξέρετε...).

Λόγω γενικότερης οικονομικής στενότητας και κρίσης στη Μέση Ανατολή σκέφτηκα στην αρχή να το πάω για σέρβις. Μετά συνειδητοποίησα ότι θα χρειαζόταν και καμιά βδομάδα το σέρβις, δεν θα χρειαζόταν; Και τι θα κάνω εγώ μια βδομάδα χωρίς το PC μου; Να στηθώ σαν τον χάχα μπροστά στο χαζοκούτι; Μου φτάνει που κάθομαι σαν χάχας μπροστά στο PC, δεν χρειάζομαι άλλες ρετσινιές... Ετσι λοιπόν αποφάσισα να βγω για ψώνια...

Πήγα στα γνωστά κομπιουτερομάγαζα της περιφέρειας Πειραιά, τα περισσότερα από τα οποία πολύ με στενοχώρησαν διότι, λέει, δεν είχαν μόνιτορ σε στοκ και θα έπρεπε να περιμένω μερικές μέρες να μου το φέρουν. Τι λέτε, ωρέ κλεφτόπουλα; Δεν πάτε μέχρι τη γωνία να δείτε αν έρχομαι; (Τελικά, βέβαια, το πήρα το μόνιτορ από μαγαζί -computer shop, διευκρινίζω- που το είχε σε στοκ. Και μάλιστα αυτό που ήθελα. Οχι θα κάτσω να σκάσω...)

Τα αστείο της όλης υπόθεσης -και αφορμή του παρόντος άρθρου- δεν συνέβη σε computer shop αλλά σε μαγαζί ηλεκτρονικο-ηλεκτρικών ειδών, το οποίο -παρεμπιπτόντως- διέθετε και είδη υπολογιστού - πώς λέμε "είδη καπνιστού"; Τα εν λόγω -γνωστά και μη εξαιρετέα- μαγαζιά προσφέρουν τη θεάρεστον επιλογήν των 12 άτοκων δόσεων μέσω πιστωτικής κάρτας, ιδιαίτερα θελκτική για έναν μονίμως άφραγκο σαν την αφεντιά μου (άφραγκο, αλλά με μια πιστωτική "ΝΑ!", μετά συγχωρήσεως). Βλέπω λοιπόν ότι το μαγαζί έχει την οθόνη (δεκαεφτάιντσο αγκαίν) που θέλω, πλησιάζω τον πωλητή και τον ρωτώ γλυκά: "Μέχρι ποια ανάλυση υποστηρίζει το μόνιτορ τουτονί, καλέ μου άνθρωπε;"

Τον βλέπω λοιπόν και πηγαίνει από την άλλη μεριά του τραπεζιού στο οποίο βρισκόταν η οθόνη και κοιτάει το πίσω μέρος της. "Μπα, δεν θα με άκουσε", σκέφτομαι. Πάνω που τον πλησιάζω και πάω να επαναλάβω την ερώτηση, μου ξεφουρνίζει το κλασικό: "Μισό λεφτό κι έφτασα." Εξαφανίζεται για λίγο στο πίσω μέρος του καταστήματος και επανέρχεται περιχαρής: "Μέχρι 1.600x1.200", μου λέει.

Ναι, ρε φιλαράκο, 1.600x1.200, αλλά στα πόσα χερτζ; Μη βγάλουμε και τα μάτια μας. Τον ρωτάω λοιπόν τι χερτζ υποστηρίζει στις αναλύσεις που με ενδιαφέρουν, ήγουν στις 1.024x768 και 1.280x1.024 (διότι αν καταφέρει να δουλέψει κανείς μόνιτορ 17" σε 1.600x1.200 και δεν τυφλωθεί, εγώ θα του βγάλω το καπέλο που δεν φοράω). Πάλι το ίδιο σκηνικό: ο πωλητής φεύγει και πηγαίνει να κοιτάξει το πίσω μέρος της οθόνης. "Τι βίτσιο κι αυτό", σκέφτομαι, "σαν τα σκυλιά του Παβλόφ." Αυτή τη φορά όμως ο πωλητής δεν εξαφανίζεται, επανέρχεται θριαμβευτικά και μου δηλώνει ευθαρσώς: "50 με 60Hz"! Μμμ, ναι, σε ποια ανάλυση είναι τα 50Hz είπαμε;

Και για όσους δεν κατάλαβαν, ο άνθρωπος προσπαθούσε να βρει στο πίσω μέρος της οθόνης τα χαρακτηριστικά της -τα οποία ΠΟΤΕ δεν γράφονται εκεί- και, βρίσκοντας κάποια αναφορά σε Hz (χερτζ), θεώρησε καλό να μου την πει. Βέβαια, το γεγονός ότι αυτά είναι τα Hz του ηλεκτρικού ρεύματος των 220 Volt, η συχνότητα δηλαδή αλλαγής πολικότητας στο εναλλασσόμενο ρεύμα του δικτύου, ουδόλως φαίνεται πως ενόχλησε τον υπεύθυνο πωλητή του τμήματος ηλεκτρονικών υπολογιστών του καταστήματος. Το φελέκι μου! ("Την τύχη μου", δηλαδή, όπως ανακαλύψαμε με τον φίλτατο Χαρηκλάδη τις προάλλες.)

Οπως μπορείτε να φανταστείτε, συνέχισα την κουβέντα για προσωπική μου διασκέδαση: Ζήτησα prospectus (δεν είχαν), χώρα κατασκευής (αυτό το έλεγε στο πίσω μέρος της οθόνης - φτου γκαντεμιά!) , manual (δεν είχαν), μέχρι και υποστηριζόμενα πρότυπα - άκου τι θυμήθηκα ο σαδίστας! Εφυγα, τελικά, όταν τον λυπήθηκα τον άνθρωπο (τον ρώτησα αν η οθόνη υποστηρίζει σύνδεση με BNC!). Δεν αρνούμαι ότι μου

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Θα πρέπει κανείς να μαθαίνει από τα λάθη των άλλων. Είναι αδύνατον να ζήσει τόσο πολύ ώστε να τα κάνει όλα αυτός.

Αγνώστου

Αν είδα μακρύτερα από άλλους, αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι στηριζόμουν στους ώμους γιγάντων.

Isaac Newton

πέρασε από το μυαλό να τον ξεμπροστιάσω λιγάκι, να κάνω μια φασαρία στο μαγαζί, ένα τζέρτζελο, βρε αδερφέ! (Και για κάτι τέτοια πετάω τη σκούφια μου, ο ψωροπερήφανος. Αβυσσος...) Αλλά πάλι, τι φταίει το παιδάκι; Να παίξω δηλαδή με τη δουλειά του, το ψωμί του; Και όλα αυτά για το κέφι μου; Μπα. Δεν είμαι ΤΟΣΟ ανάλγητος πια...

Τελικά αγόρασα την ΙΔΙΑ οθόνη από το απέναντι κομπιουτερομάγαζο (το οποίο, μάλλον τυχαία, είχε έναν πωλητή κομπιουτερά με όλη τη σημασία της λέξεως), ΧΩΡΙΣ άτοκες δόσεις. Είναι θέμα αρχών. Αρχών και "κοινής γλώσσας"...

ΤΑ ΝΕΑ ΤΟΥ... ΝΟΜΟΥ

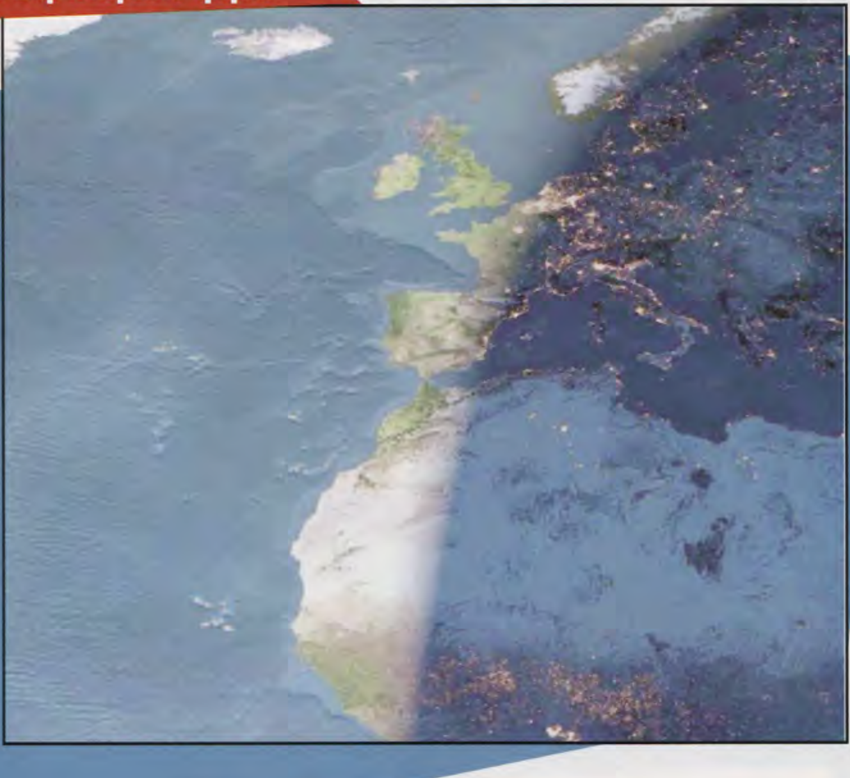
Είχαμε εξελίξεις στο θέμα του νόμου και μάλιστα... ευρωπαϊκές.

Μη μου πείτε πως δεν καταλάβατε ήδη για ποιον νόμο μιλάμε... Ενας είναι ο νόμος και 3037 το όνομά του! Τα νεότερα είναι πως είχαμε ερώτηση για το θέμα και από ευρωβουλευτή, τον Κωστή Χατζηδάκη της Νέας Δημοκρατίας, ο οποίος απέστειλε σχετικό ενημερωτικό δελτίο στο περιοδικό, το οποίο σπεύδω να δημοσιεύσω αύθις:

"Πρόβλημα φαίνεται να διαπιστώνει η Κομισιόν σε ορισμένες διατάξεις του νόμου 3037/2002, ο οποίος απαγορεύει την εγκατάσταση και διεξαγωγή ηλεκτρονικών παιχνιδιών είτε η χρήση τους γίνεται σε ιδιωτικό είτε σε δημόσιο χώρο, μεταξύ των οποίων περιλαμβάνονται και τα Internet Cafés. Γι' αυτόν το λόγο έχει στείλει προειδοποιητική επιστολή προς την κυβέρνηση, εφιστώντας την προσοχή της σε μια σειρά από ζητήματα. Αυτό προκύπτει από την απάντηση του αρμόδιου επιτρόπου κ. Φριτς Μπόλκεσταϊν σε ερώτηση του ευρωβουλευτή της Νέας Δημοκρατίας κ. Κωστή Χατζηδάκη. Η Κομισιόν στην απάντησή της προς τον κ. Χατζηδάκη αναφέρει ότι εξετάζει καταγγελίες σύμφωνα με τις οποίες ορισμένες διατάξεις του νόμου 3037/2002 παραβιάζουν τα άρθρα 28-30 της συνθήκης της Ευρωπαϊκής Κοινότητας σχετικά με την ελεύθερη διακίνηση των αγαθών. Ο κ. Μπόλκεσταϊν επισημαίνει ότι με το συγκεκριμένο νόμο φαίνεται ότι θεσπίζεται ολοκληρωτική απαγόρευση, από την 1η Αυγούστου 2002, της εγκατάστασης και λειτουργίας όλων των ηλεκτρικών, ηλεκτρονικών και ηλεκτρομηχανικών παιχνιδιών, των τεχνικών παιχνιδιών ψυχαγωγίας, συμπεριλαμβανομένων και όλων των παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών, σε κάθε δημόσιο ή ιδιωτικό χώρο εκτός των καζίνο. Το γεγονός αυτό, όπως τονίζει ο κ. Μπόλκεσταϊν, θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μέτρο που έχει ισοδύναμο αποτέλεσμα με τους ποσοτικούς περιορισμούς στις εισαγωγές, κάτι το οποίο απαγορεύεται σύμφωνα με το άρθρο 28 της συνθήκης της Ευρωπαϊκής Κοινότητας, το οποίο αναφέρει ότι: 'οι ποσοτικοί περιορισμοί επί των εισαγωγών, καθώς και όλα τα μέτρα ισοδύναμου αποτελέσματος, απαγορεύονται μεταξύ των κρατών-μελών'. Στη συνέχεια της απάντησης, ο κ. Μπόλκεσταϊν επισημαίνει ότι το μέτρο φαίνεται να είναι δυσανάλογο προς τους στόχους του νόμου 3037/2002 και δεν δικαιολογείται βάσει των όρων του άρθρου 30 της συνθήκης ΕΚ, βάσει του οποίου το άρθρο 28 δεν αντιτίθεται στις απαγορεύσεις ή στους περιορισμούς εισαγωγών που δικαιολογούνται από λόγους δημόσιας ηθικής, δημόσιας τάξης, δημόσιας ασφάλειας, προστασίας της υγείας και της ζωής των ανθρώπων και των ζώων κ.λπ. Με βάση αυτές τις σκέψεις, ο αρμόδιος επίτροπος σημειώνει ότι η Κομισιόν έχει στείλει στις ελληνικές αρχές προειδοποιητική επιστολή, προσθέτοντας ότι η σημερινή προσέγγιση του θέματος δεν προδικάζει περαιτέρω πιθανές ενέργειες εκ μέρους της βάσει άλλων ευρωπαϊκών νομοθετικών πράξεων."

PC

Η Ευρώπη από ψηλά



NEW MILLENNIUM

Τον Δεκέμβριο του 2002 είχαμε γενέθλια. Γενέθλια της τριαντάχρονης απουσίας του ανθρώπου από το έδαφος της Σελήνης. Από την άλλη μεριά, είναι σημαντικά τα νέα από την πλευρά του πλανήτη Αρη, αλλά και από τη Γενετική, καθώς πρόσφατα ολοκληρώθηκε η καταγραφή του γονιδιώματος του ποντικού. Για κοίτα, λοιπόν, δεν διαφέρουμε και πολύ...

Επιμέλεια: Γιάννης Πατρίκος
yanpat@compupress.gr

ΜΑΥΡΗ ΤΡΥΠΑ ΣΤΟ ΓΑΛΑΞΙΑ ΜΑΣ!



Σε απόσταση μόλις 6.000 με 9.000 ετών φωτός από το ηλιακό μας σύστημα, οι αστρονόμοι ανακάλυψαν, με τη βοήθεια του διαστημικού τηλεσκόπιου Hubble (HST), μια μαύρη τρύπα που κινείται με τρομακτική ταχύτητα προς τον αστερισμό του Σκορπιού.

"Είναι η πρώτη μαύρη τρύπα που βρήκαμε να ταξιδεύει με ταχύτητα διαμέσου του δίσκου του γαλαξία μας", αναφέρει ο Felix Mirabel, μέλος της γαλλικής επιτροπής ατομικής ενέργειας και του Ινστιτούτου Αστρονομίας και Διαστημικής Φυσικής της Αργεντινής. "Αυτή η ανακάλυψη είναι συναρπαστική, καθώς δείχνει τη σχέση μιας μαύρης τρύπας με ένα σουπερνόβα."

Οι μαύρες τρύπες απορροφούν το φως (η βαρυτική έλξη τους είναι τόσο ισχυρή ώστε ούτε το φως δεν μπορεί να ξεφύγει από αυτήν) και για το λόγο αυτόν είναι δύσκολη η παρατήρησή τους. Η συγκεκριμένη όμως συνοδεύεται από ένα άστρο, από το οποίο απορροφά μεγάλα ποσά ύλης και αερίων, που θερμαίνονται και ακτινοβολούν κατά τη διαδικασία. Ετσι, οι επιστήμονες κατάφεραν όχι μόνο να την εντοπίσουν, αλλά και να μετρήσουν την ταχύτητά της, μελετώντας φωτογραφίες του Hubble που τραβήχτηκαν το 1995 και το 2001.

Οι μαύρες τρύπες απορροφούν το φως (η βαρυτική έλξη τους είναι τόσο ισχυρή ώστε ούτε το φως δεν μπορεί να ξεφύγει από αυτήν) και για το λόγο αυτόν είναι δύσκολη η παρατήρησή τους.

Ο ASIMO ΒΕΛΤΙΩΘΗΚΕ



Το γνωστό ρομποτάκι της Honda, με το όνομα Asimo, έγινε ακόμα καλύτερο. Μέχρι τώρα γνωρίζαμε πως το συμπαθέστατο ρομποτάκι μπορούσε να περπατά, να ανεβαίνει σκάλες, ακόμα και να χορεύει. Τώρα, μπορεί να αναγνωρίζει πολλές ανθρώπινες χειρονομίες και κινήσεις.

Ο βελτιωμένος Asimo μπορεί να αποθηκεύσει πληροφορίες για μέχρι δέκα ανθρώπινα πρόσωπα, να αναγνωρίζει τη φωνή τους και να τους καλεί με το όνομά τους, να τους ακολουθεί, αν του το ζητήσουν (ακολουθεί μόνο τα γνώριμα πρόσωπα!) και να υπακούει σε εντολές τους. Αν του δείξουν μια κατεύθυνση με το δάχτυλο, μπορεί να προχωρήσει προς τα εκεί, ενώ αν του δώσει κάποιος το χέρι για χειραψία, θα το καταλάβει και θα απλώσει το δικό του για να το πιάσει. Επίσης, αν κουνήσετε το χέρι χαιρετώντας τον από μακριά, θα σας ανταποδώσει το χαιρετισμό.

Η Honda παρουσίασε το βελτιωμένο μοντέλο του Asimo τοποθετώντας τον σαν πωλητή σε μια έκθεση αυτοκινήτων. Το "βλέμμα" (στην πραγματικότητα, το κεφάλι) του Asimo παρακολουθούσε την κίνηση των επισκεπτών που περνούσαν κοντά από το περίπτερο όπου βρισκόταν, δίνοντας την αίσθηση ενός "ετοιμοπόλεμου" και εξυπηρετικού πωλητή. Η Honda δεν έχει δώσει στη δημοσιότητα το κόστος του ρομπότ, γνωρίζουμε όμως πως σκοπεύει να το προσφέρει προς ενοικίαση στην τιμή των 162.000 δολαρίων το χρόνο.

Ο βελτιωμένος Asimo μπορεί να αποθηκεύσει πληροφορίες για μέχρι δέκα ανθρώπινα πρόσωπα, να αναγνωρίζει τη φωνή τους και να τους καλεί με το όνομά τους.

ΑΠΟΚΑΛΥΠΤΙΚΟ ΤΟ MARS ODYSSEY

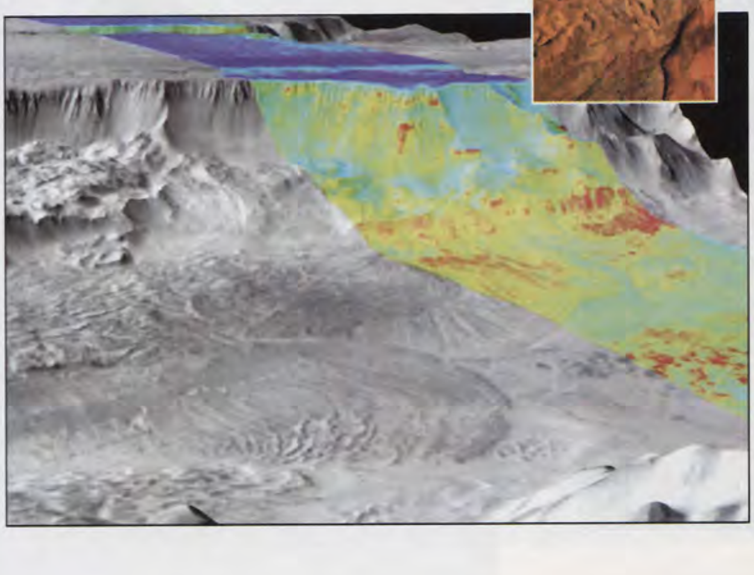
Το πρώτο δεκαήμερο του Δεκεμβρίου η NASA έδωσε στη δημοσιότητα πληροφορίες σχετικά με τις τελευταίες παρατηρήσεις του διαστημόπλοιου Mars Odyssey, το οποίο βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη Αρη. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται στις υπέρυθρες φωτογραφίες, καθώς και στην κατανομή του πάγου στην επιφάνεια του "κόκκινου πλανήτη".

Περί τα μέσα Οκτωβρίου, το λεπτό στρώμα παγωμένου διοξειδίου του άνθρακα, το οποίο καλύπτει εποχιακά το Βόρειο πόλο του Αρη, εξαερώθηκε, δίνοντας την ευκαιρία στους επιστήμονες να ερευνήσουν για πρώτη φορά την περιοχή για ύπαρξη νερού σε μορφή πάγου. Ο ενθουσιασμός της επιστημονικής κοινότητας είναι έκδηλος στη δήλωση του Dr William Boynton, ερευνητή του gamma-ray spectrometer του Odyssey στο Πανεπιστήμιο της Αριζόνα: "Είμαστε ενθουσιασμένοι από αυτό που βλέπουμε στο Βόρειο πόλο του Αρη. Καθώς ο εποχιακός πάγος από το διοξείδιο του άνθρακα έχει απομακρυνθεί, μπορούμε να δούμε αποδεικτικά στοιχεία για τεράστιες ποσότητες νερού σε παγωμένη μορφή, πολύ μεγαλύτερες από αυτές που βρήκαμε στο νότιο πόλο".

Οι φωτογραφίες στο υπέρυθρο φάσμα αποκαλύπτουν διαφοροποιήσεις στις στρώσεις των βράχων, παρόμοιες με αυτές του Grand Canyon.

Από την άλλη μεριά, οι φωτογραφίες που τραβήχτηκαν στο φάσμα του υπέρυθρου αλλά και του ορατού φωτός αποκαλύπτουν μια ποικιλομορφία σχηματισμών στην επιφάνεια του πλανήτη. Οι νυχτερινές θερμοφωτογραφίες δείχνουν πολύπλοκους σχηματισμούς βράχων, άμμου και σκόνης που δημιουργούνται από συγκρούσεις μετεωριτών και διάβρωση από τον αέρα. Οι φωτογραφίες στο υπέρυθρο φάσμα αποκαλύπτουν διαφοροποιήσεις στις στρώσεις των βράχων, παρόμοιες με αυτές του Grand Canyon, ενώ αυτές του ορατού φάσματος δείχνουν ότι το μεγαλύτερο μέρος της επιφάνειας του Αρη είναι καλυμμένο με ένα λεπτό στρώμα πορτοκαλί και κόκκινης σκόνης.





ΑΝΕΓΓΙΧΤΗ ΓΙΑ 30 ΧΡΟΝΙΑ



Τριάντα ολόκληρα χρόνια έχουν περάσει από τότε που η τελευταία επανδρωμένη αποστολή της NASA άγγιζε το έδαφος της Σελήνης. Στις 11 Δεκεμβρίου 1972, οι αστροναύτες του Apollo 17 προσεδάφιζαν το Lunar Module στην επιφάνεια της Σελήνης, ξεκινώντας την τελευταία αποστολή ανθρώπου στο φεγγάρι. Υστερα από τρεις ημέρες, οι προωθητικοί πύραυλοι του Lunar Module άναψαν και οι δύο από τους τρεις αστροναύτες της αποστολής, οι Cernan και Schmitt, επέστρεψαν στον Ronald Evans και στο Command Module, που βρισκόταν σε τροχιά, για να ξεκινήσουν το ταξίδι της επιστροφής στη Γη.

Σήμερα, τριάντα χρόνια μετά, το ενδιαφέρον για αποστολές στη Σελήνη έχει αναζωπυρωθεί. Τον επόμενο Μάρτιο, η European Space Agency (ESA) σχεδιάζει μία μη επανδρωμένη αποστολή, με την ονομασία SMART-1, ενώ αντίστοιχη (μη επανδρωμένη δηλαδή) αποστολή στο νότιο πόλο της Σελήνης ετοιμάζει και το National Research Council. Πιο φιλόδοξα φαίνεται να είναι τα σχέδια της Κίνας, η οποία σχεδιάζει μία μη επανδρωμένη αποστολή στη Σελήνη το 2010, με στόχο τη δημιουργία μιας επανδρωμένης βάσης μέχρι το 2020 ή 2030.

Οι αστροναύτες του Apollo 17 προσεδάφισαν το Lunar Module στην επιφάνεια της Σελήνης, πραγματοποιώντας την τελευταία αποστολή ανθρώπου στο φεγγάρι.



NEW MILLENNIUM

ΤΟ GALILEO ΖΕΙ ΚΑΙ ΒΑΣΙΛΕΥΕΙ!

Το διαστημόπλοιο Galileo, το οποίο εκτοξεύθηκε από τη NASA το 1989 και βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον πλανήτη Δία από το 1995, όχι μόνο δεν έχει "παραδώσει το πνεύμα", αλλά συνεχίζει την καταγραφή και αποστολή δεδομένων από τα φεγγάρια του Δία μέχρι και σήμερα, σχεδόν πέντε χρόνια μετά την ημερομηνία ολοκλήρωσης της βασικής αποστολής του. Βέβαια, υπάρχουν προβλήματα, αλλά μέχρι στιγμής δεν έχει παρουσιάσει κάποια ανεπανόρθωτη ζημιά.

Το πιο πρόσφατο "ατύχημά" του συνέβη κατά τη διάρκεια της προσέγγισής του σε ένα από τα εσωτερικά φεγγάρια του Δία, την Αμάλθεια. Για κάποιον λόγο, το σκάφος μπήκε σε "safe mode" (δεν γνωρίζω αν τρέχει Windows!), διακόπτοντας αυτόματα όλες τις λειτουργίες που δεν είναι "ζωτικές για την επιβίωσή" του. Οι άνθρωποι της NASA κατάφεραν να το επαναφέρουν σε κανονική λειτουργία (ποτέ δεν κατάλαβα πώς το κάνουν αυτό) εκτός από το σύστημα ταινίας, στην οποία καταγράφονται τα δεδομένα που συλλέγει το σκάφος πριν να τα στείλει στη Γη. Η NASA ακόμα προσπαθεί να διαγνώσει τη βλάβη ώστε να δει αν θα μπορέσει να τη διορθώσει.

Παρόλο που μπορεί ακόμα να ελεγχθεί, η NASA αποφάσισε να καταστρέψει το Galileo στέλνοντάς το σε πορεία σύγκρουσης με τον Δία.

Το σκάφος "χτυπήθηκε" από μεγάλα ποσά ραδιενέργειας κατά την προσέγγισή του στην Αμάλθεια. Οι άνθρωποι της NASA πιστεύουν ότι αυτή είναι η αιτία που ο Galileo μπήκε σε "safe mode" και ίσως κατέστρεψε κάποιο κύκλωμα στο μηχανισμό του συστήματος της ταινίας.

Σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε ότι η προσέγγιση της Αμάλθειας ήταν η τελευταία που πραγματοποίησε ο "Γαλιλαίος". Κι αυτό διότι το σκάφος έχει σχεδόν καταναλώσει τα καύσιμά του και σε λίγο δεν θα έχει την ισχύ που χρειάζεται για να διορθώσει στην πορεία του και για τον έλεγχο της κεραίας που στέλνει τα δεδομένα που συλλέγει στη Γη. Παρόλο που μπορεί ακόμα να ελεγχθεί, η NASA αποφάσισε να το καταστρέψει, στέλνοντάς το σε πορεία σύγκρουσης με τον Δία (σύγκρουση η οποία θα πραγματοποιηθεί τον επόμενο Σεπτέμβριο), φοβούμενη μην τυχόν συγκρουστεί αργότερα, όντας ακυβέρνητο, με την Ευρώπη, το φεγγάρι του Δία για το οποίο η NASA τρέφει ελπίδες για ανεύρεση εξωγήινης ζωής.





ΤΙ ΑΝΘΡΩΠΟΣ, ΤΙ ΠΟΝΤΙΚΙ...

Τελικά δεν ήταν υποτιμητική η έκφραση "έλα εδώ, βρε ποντίκι" που άκουγα πολλάκις την ημέρα από τους "παλιούς" τις πρώτες μέρες της στρατιωτικής θητείας μου. Οι άνθρωποι εννοούσαν "έλα εδώ, βρε αδερφέ", αλλά ήταν πολύ περήφανοι για να το παραδεχτούν. Κι εγώ που τους είχα παρεξηγήσει...

Πώς μου ήρθε τώρα αυτό; Ε, όταν διαβάζεις ότι για το 99% των γονιδίων του ανθρώπου υπάρχουν αντίστοιχα γονίδια και στο ποντίκι, γίνονται όλα ξεκάθαρα μέσα σου. Για να μην αναφέρω ότι τόσο οι άνθρωποι όσο και τα ποντίκια (και αρκετά άλλα θηλαστικά) πιστεύεται ότι προέρχονται από έναν κοινό πρόγονο που έμοιαζε με αρουραίο και

Οπως και τα ποντίκια, έτσι και εμείς έχουμε γονίδιο για την ουρά. Απλώς το δικό μας δεν είναι "ενεργοποιημένο".

έζησε γύρω στα 75 με 125 εκατομμύρια χρόνια πριν, παρέα με τους δεινόσαυρους.

Τόσο οι άνθρωποι όσο και τα ποντίκια, έχουν συνολικά 30.000 γονίδια. Από αυτά, μόνον τα 300 είναι μοναδικά για κάθε είδος. Να φανταστείτε ότι, όπως και τα ποντίκια, έτσι και εμείς έχουμε γονίδιο για την ουρά. Απλώς το δικό μας δεν είναι "ενεργοποιημένο".

Οι επιστήμονες δεν κατέληξαν τυχαία στο συμπέρασμα αυτό. Μόλις πρόσφατα ολοκληρώθηκε η διαδικασία χαρτογράφησης του γονιδιώματος του ποντικιού, η οποία είναι και η πρώτη που ολοκληρώνεται μετά την επιτυχή καταγραφή του ανθρώπινου γονιδιώματος τον Φεβρουάριο του 2001. Υπενθυμίζουμε ότι το γονιδίωμα περιέχει ολόκληρη τη γενετική πληροφορία ενός οργανισμού και είναι μοναδικό για κάθε είδος που υπάρχει στη Γη, ζωικό ή φυτικό.

ΚΑΤΑΓΟΜΑΣΤΕ ΑΠΟ ΤΙΣ ΠΕΤΡΕΣ;

Μία εντελώς νέα και άκρως ανατρεπτική θεωρία σχετικά με την προέλευση της ζωής στη Γη αναμένεται να θορυβήσει την επιστημονική κοινότητα, ενώ οι επιπτώσεις της και στην ύπαρξη ζωής σε άλλους πλανήτες είναι σημαντική. Σύμφωνα με την εργασία του καθηγητή William Martin του Πανεπιστημίου του Ντίσελντορφ και του Dr Michael Russell του Scottish Environmental Research Center της Γλασκόβης, οι έμβιοι οργανισμοί προέρχονται από ανόργανα "εκκολαπτήρια" - μικρά στεγανά

Υποστηρίζεται ότι στα κύτταρα του θειούχου σιδήρου ξεκίνησε η ζωή.



διαμερίσματα μέσα σε βράχους θειούχου σιδήρου.

Από το 1930, οι ισχύουσες θεωρίες σχετικά με την προέλευση των κυττάρων και συνεπακόλουθα την προέλευση της ζωής βασίζονται στην υπόθεση ότι οι χημικές αντιδράσεις στην αρχέγονη ατμόσφαιρα της Γης δημιούργησαν τα συστατικά της ζωής: την ίδια τη ζωή πρώτα, τα κύτταρα στη συνέχεια, ενώ η ατμόσφαιρα έπαιξε σημαντικό ρόλο.

Ο καθηγητής Martin και ο Dr Russell είχαν από καιρό αντιρρήσεις με τη θεώρηση αυτή και η θεωρία τους φέρνει τα "πάνω-κάτω" στην παραδοσιακή προσέγγιση. Ισχυρίζονται ότι τα κύτταρα δημιουργήθηκαν πρώτα. Μάλιστα, τα πρώτα κύτταρα δεν ήταν έμβια αλλά ανόργανα, φτιαγμένα από θειούχο σίδηρο, και δεν δημιουργήθηκαν στην επιφάνεια της Γης, αλλά στο απόλυτο σκοτάδι που καλύπτει τα βάθη των ωκεανών. Η ζωή, λένε, είναι το χημικό αποτέλεσμα ανοδικών ρευμάτων διαμέσου του φλοιού τη Γης και, θεωρητικά, θα μπορούσε να υπάρχει σε οποιονδήποτε υγρό, βραχώδη πλανήτη. Ο Dr Russell αναφέρει ότι: "Καθώς το υδροθερμικό υγρό - πλούσιο σε στοιχεία όπως το υδρογόνο, κυάνιο, θείο και μονοξείδιο του άνθρακα - ανέβαινε από το φλοιό της Γης στο βυθό του ωκεανού, προκαλούσε χημικές αντιδράσεις μέσα σε μικρές κοιλότητες βράχων θειούχου μετάλλου. Οι κοιλότητες αυτές αποτελούν το κατάλληλο περιβάλλον για χημικές αντιδράσεις, καθώς διατήρησαν τα 'συστατικά' της ζωής περιορισμένα σε ένα μέρος και δεν επέτρεψαν τη διάχυσή τους στον ωκεανό. Πιστεύουμε ότι στα κύτταρα του θειούχου σιδήρου ξεκίνησε η ζωή."

Μία από τις συνέπειες της θεωρίας των Martin και Russell είναι ότι η ύπαρξη ζωής στον πλανήτη μας, ακόμα και σε άλλους πλανήτες ή σε φεγγάρια πλανητών, ακόμα και στο ηλιακό μας σύστημα, είναι πολύ πιο πιθανή απ' όσο πιστευόταν μέχρι σήμερα.

ΚΑΜΙΝΑΔΑ ΥΨΗΛΩΝ ΕΠΙΔΟΣΕΩΝ



Μία "φρέσκια" ιδέα για την εκμετάλλευση της ενέργειας του Ηλιου προτάθηκε πρόσφατα από μία εταιρεία της Αυστραλίας. Το μόνο που χρειάζεται είναι η κατασκευή του υψηλότερου ανθρώπινου κατασκευάσματος στην ιστορία: μιας καμινάδας ύψους 3.000 ποδών! Οι ηλιακές κυψέλες μετατρέπουν την ηλιακή ενέργεια σε ηλεκτρική. Αντίθετα, η κατασκευή που προτείνει η EnviroMission θα χρησιμοποιεί θερμό αέρα ο οποίος θα θέτει σε κίνηση γεννήτριες που, με τη σειρά τους, θα μετατρέπουν την κίνηση σε ηλεκτρισμό. Ο θερμός αέρας θα προέρχεται από 7,5 τετραγωνικά μίλια γυαλιού ή πλαστικού που θα καλύπτουν τη βάση της καμινάδας - κάτι σαν ένα τεράστιο θερμοκήπιο δηλαδή. Καθώς ο αέρας θερμαίνεται από τον Ηλιο, ανεβαίνει προς την καμινάδα. Ετσι, θα υπάρχει μία συνεχής ροή αέρα στην καμινάδα, η οποία θα χρησιμοποιείται (με τη βοήθεια κατάλληλων "φτερωτών") για να κινεί τις γεννήτριες. Η εταιρεία υπολογίζει ότι η ροή αυτή, που θα μπορούσε να φτάσει ταχύτητες των 35 μιλίων την ώρα, θα μπορούσε να κινήσει 32 γεννήτριες, δημιουργώντας 200 megawatts ηλεκτρικού ρεύματος, το οποίο θα ήταν δυνατόν να τροφοδοτήσει 200.000 σπίτια. Το ενδιαφέρον είναι ότι η "κατασκευή" αυτή θα μπορούσε να λειτουργεί και κατά τη διάρκεια της νύχτας με τη βοήθεια ενός συστήματος σωληνώσεων γεμάτο με ζεστό νερό. Οι σωλήνες αυτοί θα θερμαίνονται από τον Ηλιο την ημέρα και θα συνεχίζουν να ζεσταίνουν τον αέρα κατά τη διάρκεια της νύχτας. Η πρωτότυπη αυτή ιδέα έχει ήδη δοκιμαστεί σε ένα -πολύ μικρότερο- πρωτότυπο στην Ισπανία. Αλλά για να είναι πραγματικά αποδοτικό το σύστημα, λένε οι σχεδιαστές, είναι σημαντικό να κατασκευαστεί η καμινάδα στο μέγεθος που προαναφέραμε. Η κυβέρνηση της Αυστραλίας αναμένεται να εγκρίνει την κατασκευή, μέχρι τώρα όμως δεν έχει προσφέρει κάποιο μέρος από τα 670 εκατομμύρια δολάρια που αναμένεται να κοστίσει.

Η εταιρεία υπολογίζει ότι η ροή αέρα, που θα μπορούσε να φτάσει ταχύτητες των 35 μιλίων την ώρα, θα μπορούσε να κινήσει 32 γεννήτριες, δημιουργώντας 200 megawatts ηλεκτρικού ρεύματος.

ΔΩΡΟ SUPER CD-ROM



Family Games

Μια μοναδική συλλογή από 55 παιχνίδια που φιλοδοξούν να σας συντροφεύουν τις γιορτινές ημέρες και όχι μόνο.

Χριστουγεννιάτικα κάλαντα σε MP3

Αφήστε τις παραδοσιακές μελωδίες να ομορφύνουν με τον ήχο τους τη γιορταστική ατμόσφαιρα αυτών των άγιων ημερών.

ΕΠΕΤΕΙΑΚΟ ΔΩΡΟ
Το ιστορικό τεύχος 1 του "Computer Για Όλους" σε μορφή PDF!

ΑΚΟΜΗ:

• Την πλήρη έκδοση του **Maple Professional 1.17** για να οργανώσετε τις πληροφορίες του δίσκου σας.

• Το **Firegraphic XP**, έναν σημαντικό Image Viewer για να διαχειριστείτε και να επεξεργαστείτε τις εικόνες σας.



...στη θήκη του CD-ROM θα βρείτε

EXTRA ΕΝΘΕΤΟ με τον ΠΛΗΡΗ ΟΔΗΓΟ των προγραμμάτων που περιλαμβάνονται στο CD-ROM.

Ασύγκριτα... καλύτερο!



GRAND PRIX 2002

Κυριακή 8 Δεκεμβρίου, αργά τη νύχτα... Το κρύο ήταν τσουχτερό έξω από το ξενοδοχείο "Αμαλία". Κοίταξα μελαγχολικά από το τζάμι και είδα τους τελευταίους επισκέπτες να απομακρύνονται προς το μετρό. Ενα ακόμα Grand Prix έφτασε στο τέλος του και πριν να μας αφήσει μας χάρισε στιγμές απερίγραπτης έντασης, συγκίνησης και χαράς. Νικητές και χαμένοι, όλοι βγήκαμε κερδισμένοι, κάποιοι λιγότερο και άλλοι (πολύ, μα πάρα πολύ) περισσότερο! Υπομονή, ένας χρόνος περνά γρήγορα!

Να τα... χιλιάσουμε!

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης

Τρεις μέρες ξέφρενου gaming σας μοιάζουν αρκετές; Εκατοντάδες σκληραγωγημένοι gamers που επί 25 και πλέον ώρες "σφάδαζαν" πάνω από 32 PCs, παίζοντας FIFA 2003, Quake 3: Arena, Dungeon Siege και Age of Mythology σας ακούγεται υπερβολικό; Κι όμως, κύριοι! Για άλλη μια χρονιά, το απόλυτο gaming event της χώρας μας στέφθηκε με απόλυτη επιτυχία, πληθώρα συμμετοχών και έντονες στιγμές! Αν και είναι το δεύτερο Grand Prix στο οποίο παραβρέθηκα, ήταν διαφορετικό από το περυσινό. Και θα ανανεώνεται κάθε χρόνο. Το γιατί θα το καταλάβετε αμέσως, διαβάζοντας όσα έχουν να μας πουν οι 5 "άρχοντες" των δαχτυλ... έ, των παιχνιδιών θέλω να πω (συμπεριλαμβανομένης και της αφεντιάς μου, θεός φυλάξοι!)...

Quake 3... 3 χρόνια!

Και φέτος το Quake III μας έκανε παρέα στο Grand Prix. Μπορεί βέβαια να είναι η τελευταία χρονιά του (μια και του χρόνου ευελπιστώ να παίζουμε Quake IV), εντούτοις η προσέλευση του κόσμου (και πιο συγκεκριμένα της community του στην Ελλάδα) ήταν συγκινητική. Μέχρι πρότινος θεωρούσα το αγαπημένο μου παιχνίδι "νεκρό", όμως στο Grand Prix αποδείχθηκε το αντίθετο! Μπορεί το επίπεδο στο Quake III να μην ήταν τόσο ανεβασμένο εν συγκρίσει με πέρυσι, όμως η επιστροφή όλων των γνώριμων "φατσών" στον ίδιο χώρο για το ίδιο "σπορ" ήταν αρκετή για να με πείσει ότι ένα καλό παιχνίδι δεν πεθαίνει τόσο εύκολα.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr

Η προκριματική φάση (Παρασκευή και Σάββατο) διεξήχθη πολύ ομαλά και όσοι ήταν γνώστες του αθλήματος πέρασαν σχετικά εύκολα στους 32. Κυριακή πρωί ξεκίνησε η αντίστροφη μέτρηση προκειμένου να φτάσουμε στον ένα και μοναδικό που θα "τσέπωνε" το μεγάλο βραβείο και τον τίτλο του καλύτερου Quaker για τη χρονιά που μας πέρασε. Από τους αγώνες knock out που διεξήχθησαν, ξεχώρισαν οι μονομαχίες των pGd και Ons (19-9 στην prodm6), των Hecky και Jomak (13-10 στην ztn) και Hecky με xplosive (2-3 στην ztn). Στον τελικό ο Barrister (γνωστός και ως αδελφοκτόνος, αφού κέρδισε τον αδερφό του στα ημιτελικά)

αντιμετώπισε τον Virtuoso (ο οποίος έφτασε με χαρακτηριστική ευκολία στον τελικό) στην Tourney2, τη μοναδική πίστα του διαγωνισμού που δεν είχε rail. Η πίστα ήταν επιλογή του Virtuoso (ο Barrister είχε επιλέξει ztn, όμως η θεά τύχη χαμογέλασε στον Virtuoso), κι έτσι θα μπορούσαμε να πούμε ότι είχε κάποιο συγκριτικό πλεονέκτημα έναντι του αντιπάλου του. Κατ' εμέ, ο τελικός κρίθηκε σε μία και μοναδική φάση, όπου η τύχη χαμογέλασε αυτή τη φορά στον Barrister, καθώς έκανε ένα respawn frag στο 11:20 ισοφαρίζοντας το σκορ σε 2-2 (από 2-0)! Επειτα ήταν απλά τα πράγματα. Πήρε τον έλεγχο της πίστας, πήρε ένα ακόμη frag, το οποίο διατήρησε μέχρι τη λήξη του παιχνιδιού στα 15 λεπτά (τελικό σκορ 3-2). Από το σκορ και μόνο βλέπετε πόσο ποιοτικό αλλά και πόσο δυνατό ήταν το παιχνίδι. Κλείνοντας, να πούμε ότι και ο μικρός τελικός ανάμεσα στον x-plosive και τον Captain ήταν αρκετά εντυπωσιακός, καθώς ο πρώτος κέρδισε σε over time με sudden death και τελικό σκορ: 17-16 στην prodmб! Στο CD-ROM του επόμενου τεύχους θα βρείτε βιντεάκι από τον τελικό του Quake 3. Αντε και του χρόνου με το Quake IV!

FIFA 2003
Κάθε κατεργάρης στον... πάγκο του!

Οταν βρίσκεσαι αντιμέτωπος με περίπου 300 (!) δελτία συμμετοχής, το πρώτο που έρχεται στο μυαλό σου είναι να κρεμάσεις τη σφυρίχτρα σου και να φύγεις τρέχοντας για το πλησιέστερο ψυχιατρείο. Η άψογη συμπεριφορά όλων ανεξαιρέτως των αγωνιζομένων, όμως, διευκόλυνε την κατάσταση και μας χάρισε ένα από τα συναρπαστικότερα τουρνουά FIFA των τελευταίων ετών!

του Γιάννη Καλοσκάμπη

Αντίπαλοι στο μεγάλο τελικό, βρέθηκαν οι δύο κατά τεκμήριο καλύτεροι παίκτες του τουρνουά: Από τη μια πλευρά, ο Χρήστος Κυρίτσης, ο οποίος απέκλεισε στον ημιτελικό με 7-2 το σταθερότατο μέχρι εκείνη τη στιγμή Γιάννη Παναγιωτόπουλο και από την άλλη ο Νίκος Καραγγέλης, που πέρασε στον τελικό ξεπερνώντας

Οι νικητές

Quake 3
1) Γιώργος Τσώρης
2) Βαλέριο Μάτολα
3) Χαράλαμπος Αλατζάς

Dungeon Siege
1) Πέτρος Σιάτος
2) Γιάννης Παναγιωτόπουλος
3) Βίκυ Χαρκοφτάκη

FIFA 2003
1) Χρήστος Κυρίτσης
2) Νίκος Καραγγέλης
3) Γιάννης Παναγιωτόπουλος

Age of Mythology
1) Αλέξης Λογοθέτης - Χάρης Παπαχαραλάμπους
2) -
3) Μιχάλης Γαβριηλίδης

Οι δύο μεγάλοι χορηγοί του Grand Prix ήταν οι CD-Media και η Microsoft. Χορηγός εξοπλισμού ήταν για άλλη μία φορά τα Μακεδονικά Περιφερειακά και δωροθέτης των Joystics και Joypads των δεύτερων και τρίτων νικητών κάθε παιχνιδιού ήταν η Despec Multimedia. Τέλος, χορηγοί επικοινωνίας ήταν ο Kiss FM και ο Polis.



το εμπόδιο του πολύ καλού Πορλίγκη, σημειώνοντας γκολ στο 90ό λεπτό του μεταξύ τους αγώνα!

Ο Κυρίτσης επέλεξε χωρίς δισταγμό τη σκληροτράχηλη Γερμανία, ενώ ο Καραγγέλης στην προσπάθειά του να παρουσιάσει ένα ελαφρύτερο και πιο τεχνικό σχήμα επέλεξε την ευέλικτη Ιταλία. Η υπεροχή της "σκουάντρα ατζούρα" στο γρήγορο παιχνίδι φάνηκε από το τρίτο μόλις λεπτό, όταν ο Ντελ Πιέρο ξέφυγε εύκολα από τους δυσκίνητους Γερμανούς μέσους και με ασύλληπτο σουτ έξω από την περιοχή "κάρφωσε" την μπάλα στο αριστερό παραθυράκι της εστίας του ανήμπορου να αντιδράσει Καν, σημειώνοντας ένα από τα εντυπωσιακότερα γκολ της διοργάνωσης. Στο δεκάλεπτο που ακολούθησε, οι Ιταλοί έκαναν ό,τι ήθελαν στον αγωνιστικό χώρο, ωστόσο μια ολιγωρία των χαφ λίγο πριν να συμπληρωθεί το εικοστό λεπτό έβαλε μπρος τη γερμανική μηχανή: Οι Γερμανοί με όπλο τις απανωτές σέντρες, που είχαν ως παραλήπτες τους θηριώδεις επιθετικούς Γιάνκερ και Κλόζε, άρχισαν να βομβαρδίζουν ανελέητα την ιταλική εστία. Η ισοφάριση ήταν πλέον θέμα χρόνου και ήλθε τελικά στο 27ο λεπτό, όταν ο Κάρστεν Γιάνκερ με προβολή ύστερα από σέντρα του Μπάλακ πρόλαβε τον Μπουφόν αλλά και τον Καναβάρο, φέρνοντας το παιχνίδι στα ίσα... Στο τελευταίο τέταρτο του ημιχρόνου, οι Γερμανοί ανέλαβαν τα ηνία του αγώνα και με σαφώς προβλέψιμο - αλλά αποτελεσματικό - παιχνίδι από τα πλάγια προκάλεσαν πολλά προβλήματα στην αντίπαλη περιοχή. Οι Ιταλοί, από την άλλη πλευρά, αν και είχαν δύο πολύ καλά σουτ με τους Τότι και Βιέρι, φάνηκε να χάνουν την ψυχραιμία τους. Στο 40ό λεπτό, μάλιστα, βρέθηκαν πίσω στο σκορ ύστερα από σέντρα του Μπάλακ και κεφαλιά του Γιάνκερ. Από αυτό το σημείο και έπειτα, οι Ιταλοί έχασαν τον προσανατολισμό τους στον αγωνιστικό χώρο. Η άμυνα έμπαζε από παντού, ενώ οι κινήσεις στην επίθεση ήταν σπασμωδικές. Οι μαχητικοί Γερμανοί δεν άφησαν την ευκαιρία να πάει χαμένη και αύξησαν τη διαφορά στα δύο τέρματα με την εκπνοή του ημιχρόνου. Στο δεύτερο ημίχρονο η εικόνα του παιχνιδιού δεν άλλαξε και το τελικό 4-1 διαμορφώθηκε στο 60ό λεπτό, ύστερα από - τι άλλο - σέντρα του Μπάλακ και κεφαλιά του Κλόζε. Η διαφορά πλέον δεν καλυπτόταν και τα "πάντσερ" άρχισαν να ροκανίζουν το χρόνο με τη δημοφιλή τακτική του "πίτσι - πίτσι μπολ". Ο Χρήστος Κυρίτσης ήταν πια ο αδιαμφισβήτητος νικητής!

Dungeon Siege
Τα όμορφα μπουντρούμια, όμορφα καίγονται!

Ημουν διαιτητής στο Dungeon Siege, το οποίο ως παιχνίδι και ως είδος (Action RPG) ήταν η πρώτη φορά που συμμετείχε στη διοργάνωση. Ε, λοιπόν, έχετε

GRAND PRIX 2002

ακούσει τη φράση "κάθε αρχή και δύσκολη"; Προληπτικός δεν είμαι (χτύπα ξύλο), αλλά η γκαντεμιά που μας χτύπησε από την πρώτη κιόλας μέρα δεν μπορεί να εξηγηθεί αλλιώς. Το ότι θα είχαμε τους λιγότερους συμμετέχοντες σε σχέση με τα FIFA, Age of Mythology και Quake ήταν κάτι αναμενόμενο. Επειδή περιμέναμε πως δεν θα είχαμε και τόσο μεγάλη προσέλευση, είχαμε στήσει έξι μόνο μηχανήματα όπου θα ανταγωνίζονταν οι συμμετέχοντες.

του Αγγελου Κυρίτση

τα computer games, γιατί ειλικρινά οι περισσότεροι gamers έχουμε κουραστεί πλέον από την γκρίνια στην οποία μας υποβάλλουν οι κοπέλες μας επειδή ασχολούμαστε πολλές ώρες με τα παιχνίδια του υπολογιστή. Τέρμα τα "τι ενδιαφέρον βρίσκεις σε αυτές τις βλακείες", "όλο με τη Lara ασχολείσαι, με εμένα καθόλου" και άλλα συναφή. Υστερα απ' αυτό το ευχάριστο κοινωνικό διάλειμμα, επανερχόμαστε στο D.S. Ο Παναγιώτης Κοκκαλιάρης ηττήθηκε στο μικρό τελικό από τη Βίκυ και ο Πέτρος Σιάτος στο μεγάλο τελικό επικράτησε του αντιπάλου του και κατέκτησε την πρώτη θέση! Αυτά από το μέτωπο! C U next year στο Grand Prix 2003!



Ο μεγάλος νικητής του Quake 3, Γιώργος Τσώρης, λαμβάνει τα κερδισμένα του...


Ο μεγάλος νικητής του FIFA 2003, Χρήστος Κυρίτσης, παίρνει το κύπελο...


Το ίδιο και ο δεύτερος Quaker, Βαλέριο Μάτολα. Πόσο γενναιόδωρος δείχνει ο Κράτσας με το πράσινο, ε;


...και ο δευτεραθλητής, Νίκος Καραγγέλης, το joystick της Saitek!

Ακριβώς σε αυτό το σημείο μπαίνουμε στη ζώνη του Λυκόφωτος! Πώς γίνεται, ερωτώ, με τα έξι μηχανηματάκια μας να είχαμε τόσο αυξημένες ενεργειακές απαιτήσεις που ρίξαμε οριστικά και αμετάκλητα όχι μία, αλλά δύο από τις ασφάλειες του ξενοδοχείου; Αυτός είναι ένας γρίφος που μόνο ο Τσουρινάκης μπορεί να επιλύσει! Καθυστερήσαμε τόσο πολύ που τρεις συμμετέχοντες πέθαναν από γηρατειά, ένας από πείνα, πέντε από δίψα, δώδεκα αυτοκτόνησαν και ένας έπαθε καρδιακή προσβολή όταν είδε τον Κράτσα με το δρεπάνι του (με το οποίο καθάριζε τα νύχια των ποδιών του). Τελικά όταν αποκαταστάθηκαν όλα τα τεχνικά προβλήματα, οι περισσότεροι που είχαν δηλώσει συμμετοχή είχαν εξαφανιστεί. Θυμάμαι συγκεκριμένα δύο ονόματα που μέχρι την τελευταία μέρα τούς φωνάζαμε και δεν έδειχναν κανένα σημείο ζωής (ελαφρύ να είναι το χώμα που τους σκεπάζει). Στο Dungeon Siege είχαμε και τη μοναδική στην ιστορία των Grand Prix γυναικεία συμμετοχή! Η Βίκυ Χαρκοφτάκη από την πρώτη στιγμή που αγωνίστηκε ήταν ένα από τα φαβορί για τον τελικό και τελικά κέρδισε με το σπαθί της (με το τόξο της για την ακρίβεια) την τρίτη θέση στο βάθρο των νικητών! Κάνω μια έκκληση στις περιορισμένες αναγνώστριες του περιοδικού να ακολουθήσουν το παράδειγμά της και να πείσουν και τις φίλες τους να ασχοληθούν με

Age of Mythology
Σημεία και... τέρατα!

Το Age of Mythology στάθηκε αντάξιο του ονόματός του, προσφέροντας μυθικές αναμετρήσεις στους αντιπάλους και θέαμα στους παρευρισκομένους. Οι δύο πρώτες ημέρες ήταν αρκετές για να αναδείξουν τους αξιόμαχους που θα περνούσαν στη δεύτερη φάση. Βεβαίως, όσοι είχαν ακούσει τις φήμες αλλά και παρακολουθούσαν τις αναμετρήσεις θα είχαν ήδη καταδείξει τα φαβορί. Οι προβλέψεις μας δεν έπεσαν έξω όσον αφορά στους πρωταγωνιστές του δεύτερου γύρου και των τελικών, ωστόσο αυτά που έμελλε να συμβούν ξεπέρασαν και την πιο ζωηρή φαντασία!

του Χάρη Κλάδη

Στους ημιτελικούς οι δύο αναμφισβήτητα καλύτεροι παίκτες του τουρνουά κατόρθωσαν να περάσουν τα εμπόδια των Σπαθή και Γαβριηλίδη. Οι δύο χαμένοι αναμετρήθηκαν στο μικρό τελικό, απ' όπου νικητής έφυγε ο Γαβριηλίδης νικώντας και στα 2 παιχνί-

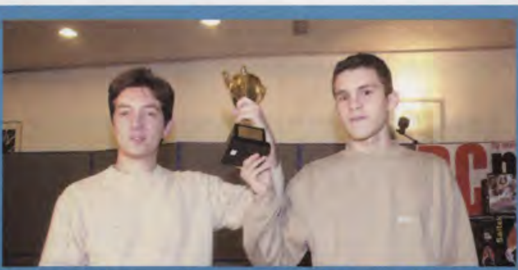
δια. Ο μεγάλος τελικός μεταξύ των Αλέξη Λογοθέτη και Χάρη Παπαχαραλάμπους έμελλε να είναι επεισοδιακός! Το PC με το οποίο αγωνιζόταν ο Χάρης κόλλησε 2 φορές (3 ημέρες συνεχούς λειτουργίας και υψηλή θερμοκρασία τα κάνουν αυτά...), με αποτέλεσμα να αλλάξει θέση για να μπορέσει να διεξαχθεί ο πρώτος αγώνας. Ο Χάρης επικράτησε του Αλέξη κάνοντας γρήγορη επέκταση και επίθεση. Στο δεύτερο αγώνα ο Αλέξης άλλαξε την τακτική του και με απανωτές επιθέσεις λύγισε τελικά την αντίσταση του Χάρη, αναγκάζοντάς τον σε έντιμη παραίτηση. Η ένταση ανέβαινε καθώς πλησίαζε η στιγμή για τον τρίτο και τελευταίο αγώνα, ο οποίος θα έκρινε το νικητή. Επειτα από 2 λεπτά παιχνιδιού, το PC που αγωνιζόταν ο Αλέξης "πάτωσε", με αποτέλεσμα να γίνει επανεκκίνηση και επανάληψη του αγώνα. Ομως, οι θεοί φαίνεται πως δεν ήθελαν να βγει νικητής από αυτή την αναμέτρηση, καθώς το PC του Αλέξη διέκοψε για δεύτερη φορά τη λειτουργία του ενώ ο αγώνας είχε προχωρήσει. Οι δύο παίκτες εκτός από αμηχανία άρχισαν να νιώθουν και εκνευρισμό για το άτιμο παιχνίδι που τους έπαιζαν ο Δίας και η παρέα του! Εκεί έσπευσαν, σαν από μηχανής θεοί, να δώσουν τη λύση οι διαιτητές. Η πρώτη πρόταση να στρίψουν νόμισμα για να βγάλουν το νικητή του τρίτου παιχνιδιού, απορρίφθηκε ομόφωνα και από τους δύο διεκδικητές. Με το άκουσμα της Σολομώντειας λύσης της μοιρασιάς, οι δύο παίκτες συγκατατέθηκαν έπειτα από σύντομη σκέψη. Ετσι, φτάσαμε στον πρώτο ισόπαλο τελικό στην ιστορία των Grand Prix, με τους δύο νικητές να μοιράζονται το πρώτο βραβείο και να ρίχνουν νόμισμα για το δεύτερο (το joystick της Saitek), το οποίο έτυχε στον Αλέξη. Τέλος καλό, όλα καλά λοιπόν. Ελπίζω οι θεοί να διασκέδασαν που μας "ταλαιπώρησαν" έτσι!



Δείτε ενθουσιασμό ο Πέτρος! Δεν είναι και λίγο να αριστεύεις στο Dungeon Siege!



Ο περυσινός νικητής του Mech Commander, Γιάννης Παναγιωτόπουλος, αρκέστηκε στη δεύτερη θέση στο DS!


Οι δύο μεγάλοι νικητές στο Age of Mythology, Χάρης Παπαχαραλάμπους (αριστερά) και Αλέξης Λογοθέτης (δεξιά).


Ο τρίτος νικητής του Age of Mythology, Μιχάλης Γαβριηλίδης, έλαβε όπως όλοι οι τρίτοι, ένα gamepad της Saitek...

Συγχαρητήρια στους παίκτες

Για το τέλος, λίγα λόγια από το συντάκτη μας Δημήτρη Ιωαννίδη: Το Grand Prix 2002 του "PC Master" ανήκει πλέον στην ιστορία. Για εμένα ήταν το πρώτο στο οποίο συμμετείχα και μάλιστα ως διαιτητής στο Dungeon Siege. Αν και δεν μπορώ να συγκρίνω το συγκεκριμένο Grand Prix με τα προηγούμενα, θεωρώ πως η φετινή διοργάνωση ήταν πολύ καλή από οργανωτικής πλευράς. Γενικότερα δεν αντιμετωπίσαμε σημαντικά προβλήματα (εκτός από τα κλασικά "κολλήματα" και reboots των υπολογιστών), ενώ η συνεργασία με τους παίκτες ήταν άψογη. Διάβασα στο forum ορισμένα (ευτυχώς λίγα) παράπονα για τη ζέστη, την ταλαιπωρία, την ορθοστασία κ.λπ. Ολα αυτά είναι αλήθεια, συνέβησαν, αλλά φαντάζομαι πως όποιος δεν ήταν έτοιμος να τα αντιμετωπίσει, απλώς δεν ήξερε πού ακριβώς ερχόταν.

Εγώ θα ήθελα να σταθώ σε δύο άλλα σημεία της διοργάνωσης: Πρώτον, μου έκανε μεγάλη εντύπωση η πειθαρχία και η υπομονή των παικτών. Στη διάρκεια των τριών ημερών, δεν υπήρξαν καθόλου γκρίνιες από κανέναν, παρόλες τις "δύσκολες" σε πολλές περιπτώσεις συνθήκες που επικρατούσαν (βλ. ανωτέρω). Ολοι περίμεναν υπομονετικά τη σειρά τους μέχρι να παίξουν και υπάκουαν χωρίς δεύτερη κουβέντα στις παραινέσεις και τις υποδείξεις των διαιτητών.

Δεύτερον και εξίσου σημαντικό, διέκρινα ένα υψηλό αγωνιστικό φρόνημα στους παίκτες. Πουθενά δεν είδα πικρία για τις ήττες ούτε αλαζονεία για τις νίκες. Οι χειραψίες και τα συγχαρητήρια μεταξύ ηττημένων και νικητών ήταν πολύ συχνό φαινόμενο, κάτι που με χαροποίησε ιδιαίτερα. Τέλος, ευτυχώς και για εμάς τους διαιτητές όλα πήγαν κατ' ευχήν, δεν υπήρξε η παραμικρή αμφισβήτηση από κανέναν για τίποτε και όλοι τελικά συμφώνησαν ότι κέρδισε ο καλύτερος.

Από εμένα, παιδιά, συγχαρητήρια για την εικόνα που παρουσιάσατε. Μου αφήσατε τις καλύτερες εντυπώσεις.

PC



MAME

Ολα όσα θα θέλατε να ξέρετε και ντρέπεστε να ρωτήσετε

του Αγγελου "Cthulhu" Κυρίτση

Quake III, Unreal Tournament, Alien vs Predator 2, Empire Earth, το επερχόμενο Doom 3 με ελάχιστες απαιτήσεις 1GHz επεξεργαστή και... κτηνώδη κάρτα γραφικών, Frames Per Second, 3D graphics, Anisotropic Filtering, Hardware Texture and Lighting, Full Scene Anti-Aliasing, αναλύσεις 1.600x1.200, GeForce 4, Radeon 9700 Pro. Δηλαδή, δεν κατάλαβα; Μερικοί από εμάς που ξεμείναμε μ' έναν πενιχρό Pentium II@600, φέροντας καρτούλα γραφικών Diamond Viper V770 επειδή το ρευστό δεν έρεε, και θέλουμε οι καημένοι να παίξουμε, θα θυσιαστούμε σε κάποιον virtual Καιάδα; Αλλά ακόμα και αν έχουμε ΤΟ μηχάνημα, δεν τα φτιάχνουν τα άτιμα τα games όπως παλιά. Ολο φανταχτερά γραφικά και από ουσία, gameplay, replay value, εθισμό, λίγα πράγματα. Πού είναι τα χρόνια, ωραία χρόνια, πού 'χες Street Fighter II, Pac-Man, Bubble Bobble μες στην καρδιά; Ααααχ, αυτές ήταν εποχές...

Εάν όλα αυτά που αναφέραμε στην εισαγωγή σάς εκφράζουν και διαβάζοντάς τα νιώσατε πως βρήκατε μια "αδελφή ψυχή", τότε συμφωνούμε πως κάτι πρέπει να γίνει. Για να δούμε, λοιπόν, τις επιλογές μας:

α) Δημιουργούμε μια νέα τρομοκρατική οργάνωση, μια και το είδος έχει σουξέ φέτος. Την ονομάζουμε 15 Οκτώβρη (γιατί αυτή η ημερομηνία; Μα γιατί γεννήθηκα εγώ, φυσικά! Ωχ, καλά ντε, μη βαράτε!) και οι προκηρύξεις μας θα διακηρύττουν το "Ψωμί, Παιδεία, Gameplay", φθηνότερα παιχνίδια και επανεκδόσεις κλασικών games που άφησαν εποχή.

β) Βρίσκουμε στο δρόμο μερικά εκατομμύρια ευρώ και αγοράζουμε όσα παλιά coin-ops ανακαλύψουμε σε τίποτα παρακμιακά μέρη. Μόλις συγκεντρώσουμε 2-3.000 μηχανήματα, καθόμαστε και παίζουμε μέχρι θανάτου.

γ) Κάνουμε λευκή απεργία πείνας (ούτε νερό δεν θα πίνουμε) με αιτήματα: 1) ή να μας χαρίσουν τα μηχανήματα ή 2)...

Διακόπτουμε, όμως, το πρόγραμμά μας για να μεταδώσουμε μια έκτακτη είδηση: Η λύση υπάρχει και ακούει στο όνομα MAME (προφέρεται μέιμ).

ΑΛΛΗΛΟΥΙΑ, ΑΔΕΡΦΙΑ!

Τι ακριβώς είναι το Multiple Arcade Machine Emulator (M.A.M.E.); Κατ' αρχάς, για όσους δεν γνωρίζουν, θα εξηγήσω τι σημαίνει emulator. Με αυτόν τον όρο περιγράφουμε κάθε πρόγραμμα που έχει τη δυνατότητα να προσομοιώνει επακριβώς ένα ή περισσότερα υπολογιστικά συστήματα και να τρέχει προγράμματα και παιχνίδια γραμμένα γι' αυτά από το PC. Το MAME, όπως δηλώνει και το όνομά του, είναι ένα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να αναπαράγει στον υπολογιστή μας τα arcades/coin-ops/ηλεκτρονικά/ούφο/μπλιμπλίκια, τα γνωστά δηλαδή κερματοφάγα μηχανήματα, που μέχρι πρότινος βρίσκαμε παντού, αλλά τώρα με τα φρουτάκια αποτελούν είδος υπό εξαφάνιση. Για να τρέξει τα παιχνίδια αυτά, τα οποία κανονικά καταλαμβάνουν μια ολόκληρη ηλεκτρονική πλακέτα, χρησιμοποιεί τα ROMs. Αυτά δεν είναι τίποτε άλλο από αρχεία του υπολογιστή, στα οποία με διάφορες μεθόδους, που συνοψίζονται με τον όρο "dumping", έχει καταγραφεί ο εκτελέσιμος κώδικας του παιχνιδιού και το μέγεθός τους ποικίλλει από περίπου 4KB μέχρι και πάνω από 78MB! Επειδή δε τα περισσότερα παιχνίδια είναι αρκετά παλιά, στην πλειονότητα των περιπτώσεων το MAME δεν έχει ιδιαίτερες απαιτήσεις από πλευράς hardware. Δεν χρειάζεται Pentium 4 για να παίξει κανείς Bubble Bobble!

ΙΣΤΟΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Οσοι έχετε ακόμη νωπές στη μνήμη σας τις εξετάσεις, είναι σχεδόν σίγουρο ότι και μόνο διαβάζοντας τη λέξη "ιστορία", θα βγάζετε μπιμπίκια. Ευτυχώς, η ιστορία του MAME είναι πιο ενδιαφέρουσα, άσε που δεν χρειάζεται να την αποστηθίσετε ή να γράψετε εξετάσεις γι' αυτήν (αν και εδώ που τα λέμε, δεν είναι και άσχημη ιδέα. Θα εισηγηθώ στον Σαρκ-Σατ να καθιερώσουμε πανελλήνιες εξετάσεις PC Master, οι αριστούχοι των οποίων θα γίνονται συντάκτες του περιοδικού με ένα 20% bonus στο μαστίγωμα). Ολα ξεκίνησαν παραμονή Χριστουγέννων του 1996. Ο Nicola Salmoria, στην αντιμετώπιση σφαλμάτων. Αργότερα η ονομασία beta καταργήθηκε για χάρη του συστήματος αρίθμησης έκδοσης 0.xx.

Αν και το MAME χρησιμεύει για να απολαύσουμε πολλά παλιά ηλεκτρονικά παιχνίδια μαζί και με αρκετά νεότερα, ο κύριος σκοπός του είναι να καταγράψει το υλικό και το λογισμικό των arcade μηχανημάτων. Πολλές, πρακτικά... νεκρές πλακέτες έχουν αναβιώσει μέσω του προγράμματος και το ότι μπορούμε και παίζουμε τα παιχνίδια είναι μια ευχάριστη παρενέργεια. Η προγραμματιστική ομάδα του MAME αριθμεί περίπου 100 άτομα, αλλά υπάρχει και αναρίθμητη υποστήριξη από το εκτός ομάδας κοινό. Θα στην ανάπτυξή του, υπάρχουν εναλλακτικές λύσεις για να το χρησιμοποιήσει κανείς με γραφικό περιβάλλον, οι οποίες αναλύονται στο σχετικό πίνακα. Η καλύτερη, κατά τη γνώμη μου, όσον αφορά στο περιβάλλον των Windows, είναι το MAME32 0.61, το οποίο θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.classicgaming.com/mame32qa/.

Αν αναρωτιέστε, τώρα φίλοι μου, ποιος ο λόγος για να μπείτε στον κόπο να κατεβάσετε το πρόγραμμα στον υπολογιστή σας, σας έχω 1.959 λόγους για να αφήσετε αυτή τη στιγμή το περιοδικό και να συνδεθείτε στο Internet. Αυτοί δεν είναι άλλοι από τα...



χλαπακιάζοντας μελομακάρονα και κουραμπιέδες (υποθέτω), άρχισε να δουλεύει πάνω σε ορισμένους δικούς του emulators, οι οποίοι προσομοίωναν ένα μόνο arcade hardware (όπως ο Multi-Pac). Τον επόμενο μήνα κατάφερε να τους συγχωνεύσει όλους σε ένα πρόγραμμα, το οποίο ονόμασε MAME. Η πρώτη επίσημη έκδοση MAME 0.1 κυκλοφόρησε στις 5 Φεβρουαρίου του 1997 και επειδή το πρόγραμμα ακολουθεί τη φιλοσοφία του ελεύθερου κώδικα (open source), η ανάπτυξή του υπήρξε ραγδαία. Χρησιμοποιήθηκε μάλιστα και ένα σύστημα public beta testing, όπου το κοινό κάθε 2-3 εβδομάδες μπορούσε να δοκιμάσει την υπό κατασκευή νεότερη έκδοση και να βοηθήσει στον εντοπισμό και μπορούσαμε να πούμε πως το MAME είναι για τα παιχνίδια ό,τι το Linux για τα λειτουργικά συστήματα! Ο Nicola Salmoria εξακολουθεί να συντονίζει το πρόγραμμα.

ΜΠΕΣ ΣΤΟ ΨΗΤΟ, ΡΕ ΦΙΛΕ!...

...ακούω τα μανιασμένα πλήθη έξω από την πόρτα μου να φωνάζουν (μπα, μόνο η γάτα μου ήταν). Σήμερα το MAME αριθμεί την 61η (0.61) έκδοσή του και μπορείτε να το κατεβάσετε δωρεάν μέσω Internet από τη διεύθυνση http://www.mame.net/downmain.html, εξακολουθεί, δε, να είναι ένα αμιγώς command line πρόγραμμα, όπως ξεκίνησε. Μη δυσανασχετείτε, πάντως, οι ορκισμένοι εχθροί της πληκτρολόγησης ακατανόητων εντολών. Επειδή το MAME είναι ελεύθερο

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ!

Το MAME 0.61 υποστηρίζει 1.959 διαφορετικά παιχνίδια και αν λάβουμε υπόψη τους κλώνους (όχι αυτούς του Star Wars Episode 2) και τις διάφορες εκδόσεις που υπάρχουν, μιλάμε για 3.469 υποστηριζόμενα ROM Sets! Τρεις Χιλιάδες Τετρακόσια Εξήντα Εννέα! Τα διαθέσιμα παιχνίδια ξεκινούν από το έτος 1975 (Gun Fight της Midway) και καταλήγουν μέχρι και το 2000 (Metal Slug 3 της SNK, που πρόσφατα έκλεισε άδοξα). Αν αυτός ο τελευταίος τίτλος σάς άνοιξε την όρεξη, ακόμα δεν έχετε δει τίποτα. Ορισμένα από τα κλασικά αριστουργήματα που περιλαμβάνονται στις δυνατότητες του emulator είναι, αλφαβητικά, τα εξής: AfterBurner, Alex Kidd,

MAME



Καλέ μου Αγιε Βασίλη, άμα είμαι καλό παιδί όλη τη χρονιά, ξέρεις τι να μου φέρεις τα Χριστούγεννα, έτσι;



Αυτή είναι η Αθηνά. Λέτε ανάμεσα στους υπόλοιπους 33 παίκτες του King of the fighters 2000 να υπάρχει και ο Φοίβος;

Arkanoid, Bomberman, Bubble Bobble, Double Dragon, Fatal Fury, Final Fight, Gauntlet, Ghouls'n'Ghosts, King of Fighters, Marvel Super Heroes, Metal Slug, Mortal Kombat, Pac-Man (λείπει ο Μάρτης από τη σαρακοστή;), Pang, Punisher, Puzzle Bobble, R-Type, Samurai Shodown, Snow Bros, Street Fighter (yea, baby, yea που θα έλεγε και ο Austin Powers!) και άλλα πολλά. Βέβαια, από τη στιγμή που μιλάμε για σχεδόν 2.000 παιχνίδια, λογικό είναι πολλά απ' αυτά να μην τα ξέρει ούτε η μάνα τους, όπως το Zzyzzyxx (ειλικρινά, είναι αληθινό όνομα παιχνιδιού, το τελευταίο στη λίστα αλφαβητικά), ωστόσο, τα γνωστά που υπάρχουν αποζημιώνουν και με το παραπάνω! Φυσικά, στα παιχνίδια που ανέφερα, περιλαμβάνονται και οι συνέχειές τους (Street Fighter 2 κ.λπ.).

Για το gameplay των παιχνιδιών δεν μπορώ να πω τίποτα. Ορισμένα ονόματα διαβάσατε ήδη και μόνο εσείς και η τσέπη σας ξέρετε πόσα δεκάρικα, εικοσάρικα, πενηντάρικα, κατοστάρικα ή πενηντάλεπτα (ανάλογα με την εποχή) χαλάσατε στα ηλεκτρονικά για να τα παίξετε. Συνεπώς, όπου δεν πίπτει λόγος, πίπτει ράβδος (ωχ, μου φαίνεται ότι από το πολύ μαστίγωμα τά 'χω χάσει τελείως και γράφω αρλούμπες). Για τα γραφικά και τον ήχο ένα μόνο έχω να πω: Τα παιχνίδια δεν είναι μεταφορές από τα ηλεκτρονικά, ΕΙΝΑΙ τα ηλεκτρονικά, κάτι που σημαίνει ότι το αποτέ-

Sites με MAME ROMs

Είμαι σίγουρος ότι συμφωνείτε πως το καλύτερο CD Player στον κόσμο δεν αξίζει απολύτως τίποτα εάν δεν έχεις CD να του βάλεις να παίξει. Ομοίως το MAME εάν δεν έχει ROMs παιχνιδιών, το μόνο που χρησιμεύει είναι στο να καταλαμβάνει χώρο στο σκληρό δίσκο. Το ότι έκλεισε το mame.dk ήταν ένα μεγάλο πλήγμα, διότι θεωρώ ότι είχε την καλύτερη μηχανή αναζήτησης, με πλήρη παραμετροποίηση και τις περισσότερες πληροφορίες ανά παιχνίδι. Παραθέτω ευθύς αμέσως τα καλύτερα αυτή τη στιγμή sites που βρήκα και δοκίμασα, καθώς και μια σύντομη γνώμη για το καθένα από αυτά.

Playagain

http://www.playagain.net/
Αυτή η σελίδα είναι η πρώην Aceroms. Είναι εξ ολοκλήρου στα γαλλικά, αλλά εάν θυμάστε πως τα ROMs στα γαλλικά ονομάζονται Jeux, τότε δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα στην πλοήγησή σας. Τεράστια ποικιλία από παιχνίδια, με όλα τα downloads στην ίδια σελίδα, οπότε μπορείτε να χρησιμοποιήσετε την αναζήτηση του Internet Explorer (Ctrl+F) για να βρείτε τον τίτλο που θέλετε.

Emuchina

http://61.129.81.135/download/arcade/mame.html
Site στα αγγλικά από την Κίνα. Εχει 4.572MB ROMs (!), όλα στην ίδια σελίδα. Για να κάνετε download, κάνετε δεξί κλικ πάνω στο παιχνίδι που θέλετε, επιλέγετε Save target as και μετά βάζετε το user name: emuchina και το password: emuchina. Δυστυχώς, δεν υποστηρίζει download managers και αν αργεί το download πολύ, θα αντιμετωπίσετε προβλήματα, γιατί η σύνδεση με τον server θα κάνει συχνά reset, διακόπτοντας το κατέβασμα.

MAME Fans

http://mamefans.metropoliglobal.com/listae.php
Πλήρες site όσον αφορά στα ROMs, στην κατηγοριοποίηση ανά γράμμα και στη search engine! Εχει, όμως, δύο μειονεκτήματα: πρώτον, τα πολλά pop-up windows και, δεύτερον, το ότι για να κατεβάσετε το παιχνίδι που θέλετε, χρησιμοποιείτε ένα site ονόματι MetropoliGlobal. Το μείον σε αυτό είναι πως εάν δεν είστε διατεθειμένοι να πληρώσετε $ 1 για 24 ώρες premium πρόσβασης, το βασικό download σάς βάζει σε μια download queue, όπου πρέπει να περιμένετε να έρθει η σειρά σας αρκετή ώρα, αναλόγως με τη χρονική στιγμή.

Planet Emulation

http://www.planetemu.net/
Αλλο ένα πλήρες site στα γαλλικά. Είναι εύκολο να πλοηγηθείς σε αυτό, αν και η μηχανή αναζήτησής του δεν είναι καθόλου πρακτική. Το download το ονομάζει "Telecharger" και αφού κατεβάσετε ένα ROM, πρέπει να περιμένετε 300 δευτερόλεπτα για να κατεβάσετε κάποιο άλλο! Ομως, όσον αφορά στη διαδικασία του κατεβάσματος, μάλλον είναι το καλύτερο από τα προαναφερόμενα τέσσερα, μια και κατέβασα χωρίς κανένα πρόβλημα τα 78MB του King Of Fighters 2000!

Προφανώς αυτά δεν είναι τα μοναδικά sites απ' όπου μπορείτε να βρείτε ROMs. Θα χρειαζόταν ένα ολόκληρο τετρασέλιδο άρθρο προκειμένου να καταγραφούν όλα μόνο ονομαστικά! Παραθέτω ακόμη τρεις διευθύνσεις όπου υπάρχουν σύνδεσμοι για άλλες σελίδες με MAME ROMs:

- **http://1010011010.org/m2r2/**
- **http://www.mame.net/links.html**
- **http://www.mameworld.net/**

λεσμα ταυτίζεται λιγότερο ή περισσότερο με αυτό που βλέπουμε στις αίθουσες των arcades. Τα παλαιότερα παιχνίδια φαίνονται, βεβαίως, ξεπερασμένα, όμως τα πιο καινούρια, όπως το Marvel Super Heroes ή το X-Men vs Street Fighter, έχουν καταπληκτικά γραφικά και κορυφαία ηχητικά εφέ. Ορισμένα ROMs παρουσιάζουν κάποια τεχνικά προβλήματα, τα οποία πιθανώς οφείλονται σε διάφορες ασυμβατότητες. Τι να κάνουμε, ουδείς άσφαλτος ή πλακόστρωτος (!), δεν είναι όλα τα ROMs τέλεια. Εάν είστε άτυχοι και ένα από τα αγαπημένα σας παιχνίδια έχει τέτοιου είδους πρόβλημα, με λίγο ψάξιμο θα βρείτε μια "fixed" έκδοσή του ή θα διορθώνεται στην επόμενη έκδοση του MAME.

Ολα αυτά, όμως, δεν ακούγονται πολύ καλά για να είναι αληθινά; 2.000 διαφορετικά παιχνίδια εντελώς δωρεάν, γραφικά και ήχος πιστά στο πρωτότυπο; Κάποιο λάκκο έχει η φάβα. Ε, λοιπόν, έχετε δίκιο. Για την ακρίβεια, η φάβα έχει δύο λάκκους.

ΟΙ ΛΑΚΚΟΙ ΤΗΣ ΦΑΒΑΣ

Ενα μεγάλο πρόβλημα είναι ο χειρισμός. Οπως και να το κάνουμε, ηλεκτρονικά χωρίς το μικρό, συμπαγή μοχλό και τα πολύχρωμα πλαστικά κουμπιά δεν δίνουν την αίσθηση του πραγματικού. Το πληκτρολόγιο αφαιρεί πολύ μεγάλο μέρος από την απόλαυση και όσο και αν έψαξα στην ελληνική αγορά, μέχρι στιγμής δεν έχω βρει ένα αξιόλογο ψηφιακό joystick. Για αναλογικό μοχλό, δε, όπως αυτοί των εξομοιωτών πτήσης, καλύτερα ξεχάστε το: το αποτέλεσμα είναι απαράδεκτο. Πάντως, για τους μερακλήδες/θεριακλήδες των ηλεκτρονικών, στη διεύθυνση http://underworld.fortunecity.com/riven/208/ υπάρχουν οδηγίες για το πώς να κατασκευάσετε μόνοι σας έναν μοχλό αντάξιο των arcades, με κίνδυνο, εάν αποτύχετε, να καταστρέψετε ένα sidewinder gamepad. Εάν το επιχειρήσετε, το κάνετε με δική σας πρωτοβουλία. Το "PC Master" δεν φέρει ουδεμία ευθύνη! Αν θέλετε, στη σελίδα http://www.arcadecontrols.com/ υπάρχουν ιδέες για το πώς να κατασκευάσετε ολόκληρη καμπίνα ηλεκτρονικών βασισμένη σε ένα PC και στο MAME.

Βεβαίως, όσοι δεν έχετε έμφυτη την ανάγκη της δημιουργίας και προτιμάτε να ξοδέψετε κάποια χρήματα παρά να πειραματίζεστε, στο Internet θα βρείτε μια πλειάδα εταιρειών οι οποίες έχουν αφιερωθεί στο να κάνουν την εμπειρία του MAME όσο γίνεται πιο κοντινή στα πραγματικά ηλεκτρονικά. Ενα καλό παράδειγμα είναι η X-Arcade, η οποία έχει αναπτύξει το εντυπωσιακό χειριστήριο hot rod, πληροφορίες για το οποίο θα βρείτε στην τιμή των $ 149 στη διεύθυνση http://www.x-arcade.com/rod.htm.

Μια παρόμοια, αν και ελαφρώς ακριβότερη πρόταση, προσφέρει το Stick-it Arcade Controller, το οποίο θα δείτε στη σελίδα http://www.arcadecontroller.com/main.htm. Εάν, λοιπόν, δεν αντέχετε ούτε



Καλά λένε ότι η ινδική κουζίνα είναι υπερβολικά καυτερή...



I am the Punisher. If you are guilty, you are dead.

Γραφικό περιβάλλον στο MAME

Μπορεί οι οπαδοί του Unix και του Linux να διαρρηγνύουν τα ιμάτιά τους κραυγάζοντας: "Οι άντρες το κάνουν μόνο στο πληκτρολόγιο", "Command line rulez" και λοιπά συνθήματα, όμως πολλοί από εμάς ανήκουμε στην κακομαθημένη γενιά που έμαθε να χειρίζεται τον υπολογιστή μέσω Windows και οτιδήποτε προϋποθέτει να γράψουμε εντολές, μας προκαλεί αναφυλαξία. Οπότε, τώρα που θέλουμε να παίξουμε στο MAME, πρέπει να κάνουμε ολόκληρη διατριβή στο DOS; Οχι, βέβαια! Εκμεταλλευόμενοι την ανοιχτή αρχιτεκτονική του MAME, κάποιοι προγραμματιστές κατάφεραν να αναπτύξουν πλήρες γραφικό περιβάλλον για τον emulator, διευκολύνοντας απείρως τις απαραίτητες ρυθμίσεις και γενικά το χειρισμό και την παραμετροποίηση του προγράμματος. Τα γνωστότερα περιβάλλοντα είναι τα εξής (εκ των οποίων, ελλείψει μηχανημάτων, έχω δοκιμάσει μόνο το πρώτο):

MAME32 0.61 (Windows) http://www.classicgaming.com/mame32qa/

Ο καλύτερος τρόπος, κατά τη γνώμη μου, για να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια στα Windows. Αν δεν υπήρχε, πιστεύω πως δεν θα είχα ασχοληθεί ποτέ με το MAME! Το γραφικό περιβάλλον θυμίζει οποιοδήποτε win32 πρόγραμμα και άρα είναι πανεύκολη η προσαρμογή και οι ρυθμίσεις με checkboxes, μενού και sliders. Μπορούμε να επιλέξουμε και να παίξουμε οποιοδήποτε παιχνίδι έχουμε μ' ένα απλό, διπλό click. Ωστόσο, το εντυπωσιακότερο στοιχείο είναι οι διαφορετικές κατηγορίες στις οποίες αυτόματα χωρίζει τα παιχνίδια. Εκτός από το σύνολο των παιχνιδιών και τα διαθέσιμα, έχετε τη δυνατότητα να δείτε ποια παιχνίδια χρησιμοποιούν ένα συγκεκριμένο BIOS (όπως τα παιχνίδια του NEO GEO), ποια ανήκουν σε συγκεκριμένες κατηγορίες (Baseball, Basketball, Fighter, Pinball κ.ο.κ.), ποια είναι τα αυθεντικά και ποιοι οι κλώνοι τους, όλα τα παιχνίδια μιας οποιασδήποτε χρονιάς, όλα τα ROMs που ανήκουν στον ίδιο κατασκευαστή και πολλά άλλα! Χρησιμοποιώντας το MAME32, έχετε, με μια ματιά, μια υπερπλήρη άποψη για όλα τα παιχνίδια της συλλογής σας.

X-MAME32 0.60.1 (UNIX - Linux) http://x.mame.net/download.html

Φανατικοί Unixάδες και Linuxάδες, η συνωμοσία της Microsoft εναντίον σας δεν σας εμποδίζει να παίξετε τα αγαπημένα σας παιχνίδια στο MAME. Μέσω του X-MAME, που χρησιμοποιείτε στο γραφικό περιβάλλον X11R6 X-Window System (αξιοποιώντας και κάποιο από τα SVGAlib/ggi/XF86-DGA/OpenGL/SDL), έρχεται η μαγεία των arcades στο μηχάνημά σας.

MacMAME32 0.60 (Apple Macintosh) http://www.macmame.org/

Αν και έχει μείνει μια έκδοση πίσω, αυτό δεν εμποδίζει τους κατόχους Macintosh να παίξουν τα κλασικά αριστουργήματα των ηλεκτρονικών στο μηχάνημά τους.

Ακόμα εδώ είστε; Δεν έχετε συνδεθεί στο Internet; Ελα, λίγο σβέλτα!!! Move-it, move-it, move-it!!!

δευτερόλεπτο να παίζετε Street Fighter 2 με τα βελάκια του πληκτρολόγιου, αποφασίστε πόσα χρήματα είστε διατεθειμένοι να επενδύσετε στην ψυχαγωγία σας, κάντε μια μικρή έρευνα στο Internet για την καλύτερη απόδοση προς τιμή και καλές αγορές!

Το δεύτερο λάκκο της φάβας, όσοι σπεύσατε, με τα σάλια σας να τρέχουν, να κατεβάσετε το MAME, μάλλον τον ανακαλύψατε ήδη. Ωραία, λοιπόν, κατεβάσατε το MAME, το ρυθμίσατε στην εντέλεια και τώρα τι κάνετε; Τα παιχνίδια; Πού είναι τα παιχνίδια; Στο site www.mame.net υπάρχει το πρόγραμμα σε διάφορες εκδόσεις, ο πηγαίος κώδικάς του και τρία ολόκληρα ROMs. Μάλιστα, κύριοι, ΤΡΙΑ! Και τα υπόλοιπα 3.466; Φίλοι μου, τα αγαθά κόποις κτώνται και θέλει αρετή και τόλμη η ελευθερία (επίσης, από την πόλη έρχομαι και στην κορφή κανέλα, άσχετο αλλά καλό). Με τα ROMs των παιχνιδιών υπάρχει ένα τόοοοοοοσο δα μικρό προβληματάκι. Βλέπετε, αποτελούν πνευματική ιδιοκτησία των δημιουργών τους, κάτι που σημαίνει ότι είναι παράνομο να έχει κανείς ένα ROM στην κατοχή του εάν παράλληλα δεν έχει και το αντίστοιχο ηλεκτρονικό μηχάνημα. Οπότε πού βρίσκουμε παιχνίδια;

ΟΙ ΚΥΝΗΓΟΙ ΤΩΝ ΧΑΜΕΝΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Μια φορά κι έναν καιρό, υπήρχε ένα ωραιότατο Web site με το όνομα www.mame.dk. Αυτή τη σελίδα την κατασκεύασαν μερικά παλικάρια και κατάφεραν το ακατόρθωτο: Οχι μόνο συγκέντρωσαν όλα πλην ενός τα ROMs του MAME, αλλά περιλάμβαναν και μια πρακτικότατη search engine κι έναν τεράστιο πλούτο πληροφοριών γύρω από κάθε arcade game. Για μια μεγάλη περίοδο ο ΟΤΕ "έπινε νερό στ' όνομά μου" γιατί ολόκληρα 24ωρα κατέβαζα παιχνίδια. Χωρίς υπερβολή, τα

Νεότερες εξελίξεις

Η κοινότητα του MAME είναι μια κοινότητα ζωντανή και ενθουσιώδης, ένας οργανισμός συνεχώς αναπτυσσόμενος. Αυτό που ξεκίνησε σαν άθλος ενός ανθρώπου, έχει γίνει μια κατάθεση ψυχής για μια ομάδα από περισσότερα από 100 άτομα, ενώ το πρόγραμμα δέχεται ανεκτίμητη βοήθεια και από προγραμματιστές απ' όλο τον κόσμο. Λογικό κι αναμενόμενο είναι, λοιπόν, οι εξελίξεις να τρέχουν ραγδαία. Στη σελίδα http://www.mame.net/status.html μπορεί, όποιος θέλει, να παρακολουθήσει βήμα προς βήμα την πρόοδο που γίνεται καθώς το MAME προχωρεί προς την καινούρια έκδοσή του. Στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης οι αριθμοί 0205, 0206 κ.λπ. οδηγούν στις σελίδες που αναφέρουν τα νέα του αντίστοιχου μήνα (Μάιος 2002, Ιούνιος 2002 και ούτω καθεξής). Γενικά, τα νέα αφορούν κυρίως στα πιο τελευταία παιχνίδια που θα υποστηρίζονται, στην ανάπτυξη πιο ποιοτικών drivers για τα γραφικά και τον ήχο και, φυσικά, σε ορισμένα νέα στοιχεία, όπως η υποστήριξη light gun. Οπως ανέφερα και στο κυρίως άρθρο, υποστηρίζονται 1.959 διαφορετικά παιχνίδια και εκατοντάδες άνθρωποι εργάζονται ώστε το νούμερο να αυξάνεται συνεχώς. Ηδη από την έκδοση 0.60 στην 0.61 παίζουν επιπλέον 46 νέα original ROMs και 20 κλώνοι!
Ενα βήμα παρακάτω, όμως, υπάρχουν ορισμένες εξελίξεις οι οποίες έρχονται από ομάδες εκτός του MAME, τις οποίες δημιουργούν άνθρωποι με μεράκι για ανθρώπους με γούστο. Πρώτο παράδειγμα το MAME-X. Ηδη τους τελευταίους 2 μήνες ακούμε πως σιγά-σιγά το Xbox έχει αρχίσει να μετατρέπεται σε πλήρη υπολογιστή. Πρώτα το παλικάρι του MIT, που κατάφερε να ξεπεράσει το κλείδωμα της Microsoft για να τρέχει προγράμματα PC, έπειτα, σύμφωνα με το XBOX POWER (http://www.xb-power.com/), εκτελούνται στην κονσόλα προγράμματα όπως X Windows, SuSE, KDE, Gnome, StarOffice και, τώρα, άλλο ένα προπύργιο των υπολογιστών καταρρέει. Με το MAME-X, το οποίο έχει φτάσει την beta 6 και έχει τον πυρήνα 0.61, το Xbox παίζει τα παιχνίδια του MAME 0.61!!! Περισσότερες πληροφορίες και screenshots στη σελίδα http://mame-x.xb-power.com/. Μέχρι και ολόκληρη καμπίνα ηλεκτρονικών έφτιαξε κάποιος χρησιμοποιώντας ένα Xbox. Βήμα-βήμα τη διαδικασία κατασκευής του μπορείτε να δείτε στο http://pages.infinit.net/cradle/hypermoe.htm. Αυτή τη στιγμή, εξαιτίας κάποιας παραβίασης των δικαιωμάτων της Microsoft, το MAME-X δεν είναι πλέον διαθέσιμο για download.
Αν νομίζατε πως οι κάτοχοι PS2 θα έμεναν έξω από το παιχνίδι των emulators που τρέχουν σε κονσόλες, κάνατε λάθος. Κάποιοι φρόντισαν και γι' αυτό. Οπότε μαντέψτε, σε τι χρησιμεύει το PS2MAME; Ακριβώς! Είναι μία έκδοση του MAME v0.37B16 (παμπάλαια δηλαδή, αλλά από τ' ολότελα...) που τρέχει σε PlayStation 2 κι έτσι και οι λάτρεις της Sony έχουν την ευκαιρία να γευτούν παλιές και ξεχασμένες arcade γεύσεις... Εχει, βεβαίως, αρκετά προβλήματα, αλλά όπως λέει και ο δημιουργός του: "Είναι alpha/tech demo". Θα το βρείτε στο http://ps2dev.livemedia.com.au/kb/kb.asp?T=693. Αντε, μόνο το GameCube έχει μείνει έξω από το χορό...
Επιστρέφοντας στο χώρο των υπολογιστών, μια πληθώρα εφαρμογών έχει αναπτυχθεί για να διευκολύνει τη ζωή μας σε σχέση με το MAME.
Πρώτα ανακαλύπτουμε το AdvanceMAME 0.61.2 (http://advancemame.sourceforge.net/), μια έκδοση του προγράμματος για DOS και Linux, η οποία πρακτικά αυτό που κάνει είναι ότι προσπαθεί να χρησιμοποιήσει μία video mode με σωστό σχήμα και συχνότητα, βοηθώντας έτσι τη χρήση του emulator με οθόνες τηλεόρασης, ηλεκτρονικών, μόνιτορ σταθερής συχνότητας, ακόμα και PC Monitor. Απαραίτητο σε όποιον φιλοδοξεί να φτιάξει τη δική του καμπίνα ηλεκτρονικών, βασισμένη στο MAME. Μάλιστα, αναπτύχθηκε και ένα Bootable CD-ROM, που συνεργάζεται με το AdvanceMAME. Ο δημιουργός του στο site http://www.mame.how.to/ δίνει πρακτικές συμβουλές για τη δημιουργία της απόλυτης καμπίνας MAME.
Το CLRMAME pro (http://www.clrmame.com/) είναι ένα utility που μας βοηθάει με τη διαχείριση των ROMs και κυρίως με το φλέγον ζήτημα της ασυμβατότητας με νεότερες εκδόσεις. Αναλαμβάνει να ανανεώσει τα ROMs, να εντοπίσει προβλήματα και ελλείψεις, ακόμα και να διορθώσει τα προβλήματα που προκύπτουν. Απολύτως απαραίτητο σε όποιον δοκιμάζει όλες τις τελευταίες εκδόσεις του MAME.
Το MAMEP3 είναι ένα πρόγραμμα mp3 jukebox, σχεδιασμένο για arcade cabinets.
At last but not least, που λένε και οι φίλοι μας οι Αγγλοι, υπάρχει το Kaillera (http://www.kaillera.com/). Τι κάνει αυτό το μικρό και τριανταφυλλένιο προγραμματάκι; Α, τίποτα σπουδαίο. Μόνο μας επιτρέπει να παίζουμε παιχνίδια του MAME μέσω Internet!!! Αν έχετε δηλαδή έναν γνωστό που σπουδάζει στην Ιταλία, γιατί να τον περιμένετε να επιστρέψει για να παίξετε ένα διπλό King Of The Fighters 2000; MAME, Kaillera και στους δρόμους του πουθενά... εεε... του Διαδικτύου ήθελα να πω, μπορείτε να του αλλάξετε τα φώτα στο ξύλο. Καλό; Ασε που παίζει ικανοποιητικά και με 56K modems, άρα δεν χρειάζεται να περιμένετε το DSL. Και όπως λέει και ο Johnny στη σελίδα του Kaillera: "Don't forget to be a Kaillera before brushing your teeth!" (όποιος καταλαβαίνει τι εννοεί, ας με ενημερώσει).
Ουφ, αυτά τα ολίγα μέχρι στιγμής...

109 προσεκτικά διαλεγμένα ROMs που έχω στην κατοχή μου (σιγά μην κατέβαζα π.χ. το Space Invaders ή το Zzyzzyxx!) τα έχω κατεβάσει όλα από το σπίτι μου, μια συλλογή 838MB! Μία αποφράδα ημέρα, που λέτε, κάποιες εταιρείες υποθέτω πως είδαν τον τρόπο που λειτούργησε η RIAA στην περίπτωση του Napster και έπαυσαν τη λειτουργία του. "Καλή ιδέα" σκέφτηκαν και επειδή πίστευαν πως μέσω της ελεύθερης διακίνησης των ROMs θίγονταν τα συμφέροντά τους, κατάφεραν, με συνοπτικές διαδικασίες, μόλις πριν από μερικούς μήνες, να κλείσουν το mame.dk. Η σελίδα, φυσικά, υπάρχει ακόμα, με όλες τις πληροφορίες της, αλλά δεν μπορούμε να κατεβάσουμε παιχνίδι ούτε για δείγμα.

Βέβαια, η ελπίδα πεθαίνει πάντα τελευταία. Υπάρχουν ακόμα πολλά sites που έχουν όλα τα ROMs, συνήθως σε χώρες εκτός των ΗΠΑ, αν και κανένα δεν έχει την αρτιότητα και ευχρηστία του mame.dk. Στο σχετικό πίνακα αναφέρω τέσσερα από τα καλύτερα. Επίσης, μπορεί να φανούν χρήσιμα τα peer-to-peer προγράμματα, όπως το Kazaa. Τα πιο γνωστά παιχνίδια είναι σίγουρο ότι θα τα βρείτε με αυτό τον τρόπο. Τώρα, αν ντε και καλά θέλετε το Zzyzzyxx, ε, τι να πω, καλό ψάξιμο.



Να τι παιχνίδι έπαιζε ο Σάββας Ξηρός όταν ήταν μικρός...



Ο υπολογιστής σας δεν σηκώνει το Alien vs Predator 2; Μην ανησυχείτε και μην απελπίζεστε. Και aliens σάς έχουμε άφθονα και έναν predator κοτσονάτο...

ΚΟΨΕ ΜΑΠΑ ΚΑΙ ΒΓΑΛΕ...

...συμπέρασμα! Συνοψίζοντας, το MAME είναι, κατά τη γνώμη, μου η καλύτερη λύση για να παίξετε ανέξοδα τα παιχνίδια που για χρόνια τιμούσατε με τον οβολό σας στα κακόφημα καταγώγια όπου συχνάζουμε όλοι. Κυριολεκτικά χιλιάδες games, γεμάτα αναμνήσεις και συγκινήσεις, σάς περιμένουν να τα κατακτήσετε, χωρίς να ρίξετε ούτε ένα κέρμα αυτή τη φορά. Βρείτε έναν ψηφιακό μοχλό για δύο παίκτες, μαζέψτε την παλιοπαρέα που πηγαίνατε σκαστοί στα νιάτα σας για μπιλιάρδο και ηλεκτρονικά, ετοιμάστε ένα πλούσιο γεύμα, βασισμένο σε πίτσες και μπίρες, και διοργανώστε τουρνουά Street Fighter 2, Bubble Bobble, King Of Fighters ή οτιδήποτε άλλο τραβάει η ψυχή σας, προσπαθώντας να επιτύχετε τις περισσότερες νίκες ή και το υψηλότερο score. Αν αυτό δεν είναι διασκέδαση, τότε τι είναι;

PC

Ρυθμίσεις παιχνιδιού

Εντάξει, κατεβάσατε την τελευταία έκδοση του MAME, βρήκατε και μερικές εκατοντάδες παιχνίδια και ανυπομονείτε να ξεκινήσετε. Ομως, με το που ξεκινάτε το παιχνίδι, πελαγώνετε διότι χρειάζεται ένα μάτσο ρυθμίσεις όσον αφορά κυρίως στο χειρισμό για να δουλέψει άψογα. Μην ανησυχείτε και μην απελπίζεστε, όμως, το "PC Master" είναι εδώ! Κατ' αρχάς, αν δυσκολεύεστε με τις αρχικές ρυθμίσεις εκτός παιχνιδιού του MAME στο DOS, συνιστώ να κατεβάσετε καλύτερα το MAME32. Με την αναλυτική βοήθεια και τις οθόνες ρυθμίσεων που ακολουθούν τη φιλοσοφία Win32, τίγκα στο radio button, checkbox, menu και slider, δεν πρόκειται να έχετε κανένα απολύτως πρόβλημα.
Ξεκινώντας ένα νέο παιχνίδι για πρώτη φορά, εμφανίζεται ένας disclaimer που σας ενημερώνει πώς το να χρησιμοποιείτε emulators μαζί με ROMs (των οποίων αν δεν κατέχετε το πρωτότυπο παιχνίδι είστε ψιλοπαράνομοι). Για να ξεφορτωθείτε αυτό το μήνυμα, πατήστε απλώς "ο" και μετά "k" και πάπαλα! Βέβαια, θα καίγεστε για πάντα στο πυρ το εξώτερον, διότι είπατε αισχρά κι ελεεινά ψέματα στο καημένο κι αθώο πρόγραμμα, αλλά για σκεφτείτε το λίγο: Θα έχετε εμάς στο καθαρτήριο για παρέα!!! Αμέσως μετά πατήστε οποιοδήποτε κουμπί για να προσπεράσετε την πληροφοριακή οθόνη του παιχνιδιού και είστε μέσα.
Τώρα, σε αυτό εδώ το σημείο δεν πρέπει να ξεχάσετε κάτι πολύ-πολύ απλό: Το παιχνίδι που παίζετε είναι ένα αυτούσιο ROM από coin-op, που σημαίνει ότι, για να παίξετε, χρειάζεται να βάλετε κέρμα! Προς Θεού, μην πάτε και ρίξετε κανένα ευρώ στις γρίλιες της οθόνης και έχουμε δράματα (είδατε τι συνέβη με τη βότκα στο Final Destination. Αν δεν το έχετε δει και σας αρέσουν τα θρίλερ, νοικιάστε την ταινία. Είναι φοβερή)! Οι σχεδιαστές του παιχνιδιού στην default ρύθμιση έχουν προβλέψει το 5 και το 6 (μπορεί και το 7 και 8 σε παιχνίδια με 4 παίκτες) στη σειρά των αριθμών πάνω από τα γράμματα σαν το κέρμα. Αυτό σημαίνει ότι, όποτε πατάτε το 5, είναι σαν να ρίχνετε κατοστάρικο! Αρα, λοιπόν, μπορείτε να έχετε όσα κατοστάρικα θέλετε. Οταν είστε ικανοποιημένοι με τον αριθμό των credits που αγοράσατε, το 1 στη αριθμητική σειρά είναι το start button για τον παίκτη Νο 1 και τα 2, 3, 4 για τους παίκτες 2, 3, 4 αντίστοιχα (αν υπάρχουν, βέβαια).
Προτού πατήσετε αυτό το κουμπί, όμως, μια καλή ιδέα θα ήταν να παραμετροποιήσετε το χειρισμό ώστε να επιλέξετε τα κουμπιά που σας βολεύουν. Πατώντας μια φορά το Tab, εμφανίζεται το menu των in-game ρυθμίσεων. Την πρώτη επιλογή αγνοήστε την. Πειράζοντας τους general χειρισμούς, υπάρχει κίνδυνος να γίνει καμιά κοτσάνα, όπως ένας φίλος μου αχρήστεψε το enter και δεν μπορούσε να μπει στο menu για να το διορθώσει! Απεναντίας, πηγαίνετε καρφί στο Input (this game). Εδώ ελεύθερα μπορείτε να αλλάξετε όλους τους χειρισμούς, ανάλογα με το πώς είναι καλύτερο για σας. Μόλις τελειώσετε, στο τέλος της λίστας υπάρχει η επιλογή return to main menu, την οποία καλό θα ήταν να τιμήσετε.
Με τους dip Switches μπορείτε σε ορισμένα παιχνίδια να ενεργοποιήσετε cheat, αλλά γενικά δεν σας χρησιμεύουν και σε πολλά. Θυμηθείτε, όμως, αν δεν ξέρετε τι κάνετε, μην πειραματίζεστε.
Αφού, λοιπόν, τελειώσετε, ένα return to game ακόμα είναι ό,τι πρέπει. Μόνο μην ξεχάσετε ένα μόνο πράγμα. Σε καμία περίπτωση μην πατήσετε το Escape από συνήθεια σε άλλου είδους μενού, ούτε όταν θέλετε να κάνετε pause. Το μόνο που θα καταφέρετε θα είναι να βγείτε τελείως από το παιχνίδι (την έχω πατήσει ουκ ολίγες φορές στο παρελθόν)...
Αντε... και καλή τύχη, μάγκες!!!

Ο κόσμος του J.R.R.



"Το χρυσάφι, αν είναι κρυφό, δε γυαλίζει.
Ούτε όσοι πλανιούνται στη γη είναι χαμένοι.
Το γερό το δεντρί η βροχή δε σαπίζει.
Ούτε καίει τις ρίζες χιονιά παγωμένη.
Απ' τις άψυχες στάχτες φωτιά θα σπιθίσει,
φως λαμπρό στα σκοτάδια θα βγει."

Ποίημα του J.R.R. Tolkien

Ελληνικές on-line κοινότητες

Η ξενάγησή μου στο μοναδικό κόσμο του John Ronald Reuel Tolkien και της Μέσης Γης ξεκίνησε εντελώς συμπτωματικά, κυρίως με την έντονη επιθυμία μου να γνωρίσω την άλλη πλευρά της "καθαρής" φαντασίας, αποδεσμευμένη από την επιστημονική οντότητά της. Πλοηγός μου σε αυτό το ιδιαίτερα παράξενο ταξίδι ήταν μόνο ένα όνομα, αυτό του J.R.R. Tolkien. Ετσι, όταν το 1998 τυχαία βρέθηκε στα χέρια μου μία One Volume Edition του "Αρχοντα των Δακτυλιδιών", το φανταστικό ταξίδι άρχισε και δεν έχει λάβει τέλος. Το επόμενο βήμα της μοίρας, στην οποία πιστεύει και ο Peter Jackson εξάλλου, ήταν να έρθω σε επαφή και με το υπό δημιουργία ελληνικό site του Τόλκιν, καθώς και με τους Ελληνες fans των βιβλίων και της κοσμολογίας του Αγγλου συγγραφέα.

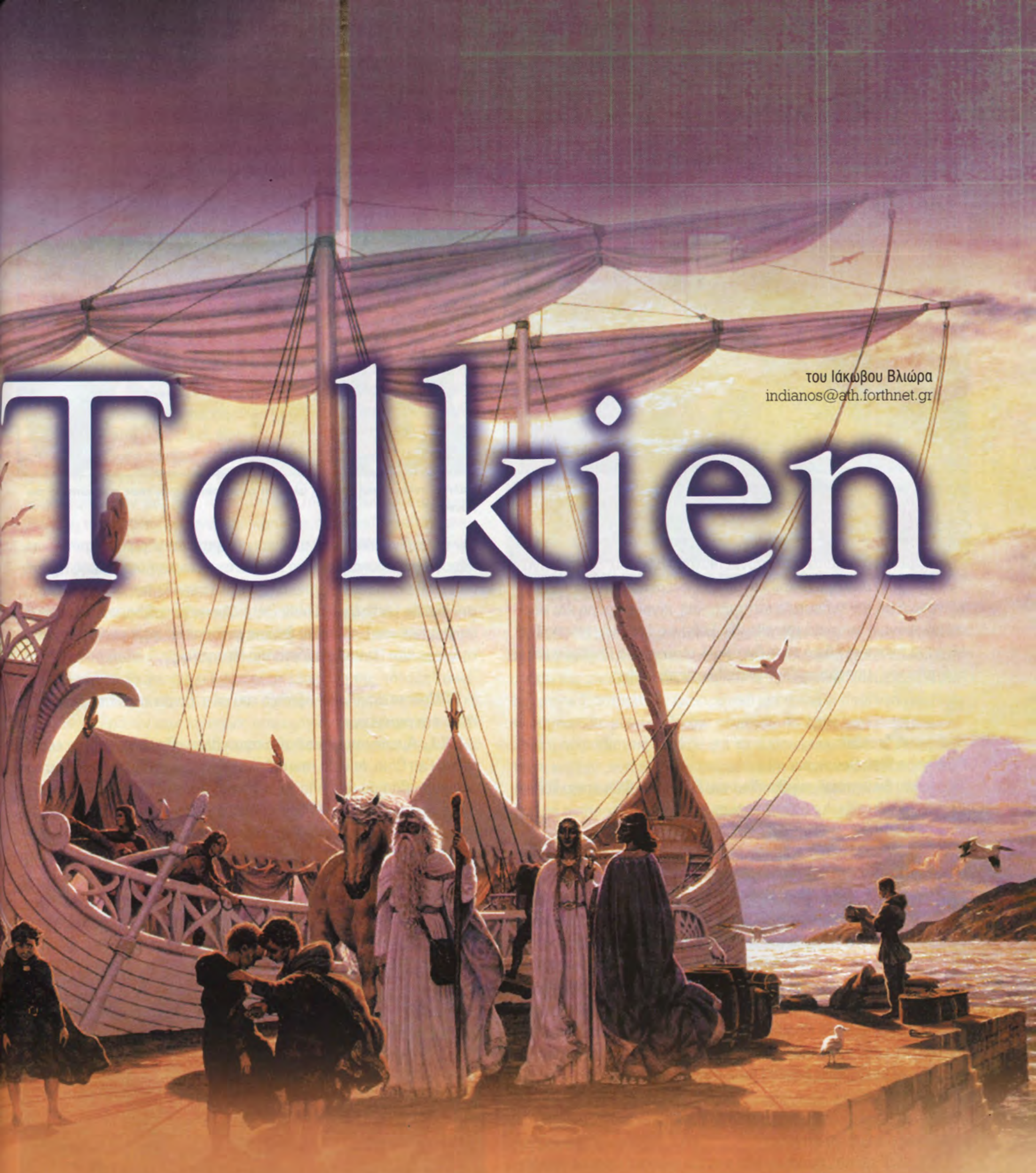
www.lordoftherings.gr

Ενα ταξίδι στη μεσαιωνική Αγγλία στα ελληνικά

Το lordoftherings.gr έκανε δειλά δειλά τα πρώτα βήματά του

Tolkien

του Ιάκωβου Βλιώρα
indianos@ath.forthnet.gr



τον Σεπτέμβριο του 2000, οπότε αγοράστηκε και το domain του, αλλά on-line τέθηκε σε λειτουργία τον Νοέμβριο του 2001, λίγο πριν από την έλευση στους κινηματογράφους της ταινίας "Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring". Αρχικά η θεματολογία της ιστοσελίδας ήταν επικεντρωμένη στις αναμενόμενες ταινίες, με έμφαση στα κινηματογραφικά νέα. Από τα μέσα Σεπτεμβρίου του 2002, όμως, το site άλλαξε όψη και καλύπτει πλέον τρεις βασικές ενότητες: α. τις ταινίες, β. το έπος (την κυριότερη βιβλιογραφία του καθηγητή Tolkien) και γ. το πρώτο επίσημο fan club του Tolkien στην Ελλάδα. Συνδιοργανωτής της πρώτης ανεπίσημης συνάντησης των Ελλήνων φίλων του Tolkien, το site σχεδιάζει επίσης πολλά events και happenings τόσο για τις επόμενες δύο ταινίες όσο και για το μέλλον. Ο Στέφανος Σιόπουλος (Frealaf), παρέα με τους Καίτη Καραγεώργη (Circi) και Κώστα Μεϊντάνη (Aragorn) στη βασική συντακτική ομάδα, η οποία εμπλουτίζεται από τη συνδρομή των απανταχού fans στην Ελλάδα του site, έβαλε στόχο να μας εκπλήξει, παρουσιάζοντας μία αρκετά προσεγμένη και επαγγελματική δουλειά, κυρίως με αγά-

Ο κόσμος του J.R.R. Tolkien



Η ομάδα του lordoftherings.gr στην έκθεση βιβλίου.



Καλή η πνευματική τροφή, αλλά το καφεδάκι φέρνει τους ανθρώπους πιο κοντά...

πη και σεβασμό προς το έργο του καθηγητή. Με πάνω από 814.176 επισκέψεις στα πρώτα δύο χρόνια λειτουργίας του, συνεχή ανανέωση στο περιεχόμενό του και με 191 ενεργά μέλη στο forum σύμφωνα με την τελευταία καταμέτρηση, είναι σίγουρη και εξασφαλισμένη η επιτυχία του site. "Οι Ελληνες fans της Μέσης Γης σίγουρα έχουν τον δικό τους δικτυακό τόπο για να βρεθούν και να συζητήσουν", υπογραμμίζει ο θεμελιωτής του site.

Στέφανος Χ. Σιόπουλος

Nickname: Frealaf
Freelance Web Developer
Μέλος του διοικητικού συμβουλίου του Συλλόγου Φίλων του Τόλκιν
Developer του site: lordoftherings.gr

PC Master: *Πώς σκεφτήκατε τη δημιουργία ενός site αφιερωμένου στον Tolkien και στο έργο του;*

Στέφανος Χ. Σιόπουλος: Το site προέκυψε ως μία απόπειρα δημιουργικής αξιοποίησης του Web ως μέσου πληροφόρησης και επικοινωνίας στο πλαίσιο της αγάπης μου για το έργο του καθηγητή αλλά και για τη μυθολογία ευρύτερα. Απώτερος σκοπός και φιλοσοφία μας -ήδη από την αρχή- ήταν η δημιουργία για πρώτη φορά στα ελληνικά ενός περιεκτικού έργου αναφοράς, που θα κάλυπτε σταδιακά κάθε πτυχή του κόσμου του Τόλκιν. Φυσικά, επιθυμία μας ήταν να γίνει το site αφορμή προκειμένου να έρθουμε σε επαφή και με άλλους Tolkien fans στην Ελλάδα.

PCM: *Πού πιστεύετε ότι οφείλεται η επιτυχία του site και η προβολή που έχει μέχρι στιγμής;*

Σ.Χ.Σ.: Κατ' αρχάς, ήμασταν (και νομίζω είμαστε ακόμα) το πρώτο και μοναδικό ελληνικό site με αποκλειστικό θεματικό σημείο αναφοράς τον καθηγητή και το πολύπλευρο έργο του, όπως αυτό εκφράζεται ή αποδίδεται και μέσα από την πρόσφατη κινηματογραφική απόδοση του Peter Jackson. Εξάλλου, είναι πιστεύω προφανής μέσα από το ίδιο το site η διάθεσή μας να συνεισφέρουμε στην ανάπτυξη του ελληνικού reference/content-oriented web μέσω ενός site με ποιοτικό και έγκυρο εξειδικευμένο περιεχόμενο.

PCM: *Τι σας ενέπνευσε να γράψετε έναν πλήρη αλλά σύντομο οδηγό στο σύμπαν του Tolkien;*

Σ.Χ.Σ.: Ηταν πολύ σημαντικό όσοι γνώρισαν για πρώτη φορά το έργο του καθηγητή μέσα από την ταινία να μη χαθούν στο νέο αυτόν μαγικό κόσμο, αλλά με έναν εύληπτο και γλαφυρό τρόπο να πάρουν μια ολοκληρωμένη εικόνα της ιστορίας της Μέσης Γης μέσα σε 10 λεπτά. Αυτός ακριβώς ήταν ο σκοπός της δημιουργίας του Middle Earth Quickguide (http://www.lordoftherings.gr/saga/quickguide.asp), ο οποίος βέβαια εντάσσεται στην ευρύτερη ενότητα του site "Εγκυλοπαίδεια της Μέσης Γης".

PCM: *Ποια θα είναι η εξέλιξη του site; Τι νέα και εκπλήξεις πρέπει να περιμένουμε;*

Σ.Χ.Σ.: Αμεση προτεραιότητα αποτελεί η ολοκλήρωση της ενότητας Fan Club, που θα αποτελεί το Members Only Section του site, προσβάσιμο από όλα τα εγγεγραμμένα μέλη του ελληνικού Συλλόγου των Φίλων Τόλκιν. Επόμενος στόχος μας είναι ένα major update στην ενότητα "Εγκυκλοπαίδεια της Μέσης Γης" με προσθήκες νέων λημμάτων, χαρτών και άλλου multimedia υλικού.

PCM: *Στη μέχρι τώρα πορεία σας πιστεύετε ότι οι Ελληνες οπαδοί του Tolkien σας αγκάλιασαν θερμά;*



Η εισαγωγική οθόνη του θρύλου της Μέσης Γης στο site του lordoftherings.gr.

Σ.Χ.Σ.: Αν κρίνουμε από τον αυξανόμενο αριθμό των χρηστών που επισκέπτονται το site, των μελών του forum, αλλά και το αυξανόμενο ενδιαφέρον για τον νεοσυσταθέντα σύλλογο (μια πρωτοβουλία που "γεννήθηκε" με αφορμή την ύπαρξη του site), θα έλεγα πως ναι. Ευελπιστούμε πως το μέλλον μάς επιφυλάσσει ακόμα περισσότερα!

Πολιτιστικός - Φιλολογικός Σύλλογος Φίλων του Τόλκιν "The Prancing Pony"

Το θρυλικό έπος του Τόλκιν έχει πια το δικό του επίσημο σύλλογο στην Ελλάδα. Στις 5 Οκτωβρίου 2002 έγινε η σύσταση του συλλόγου και η δημιουργία προσωρινού διοικητικού συμβουλίου, αποτελούμενου από τους Circi, Elbereth, Manturil, Frealaf και Fingolfin, μέχρι τις επίσημες εκλογές του συλλόγου τους επόμενους μήνες. Ο σύλλογος έχει ως βασικούς σκοπούς τη μελέτη του συγγραφικού έργου του John Roland Reuel Tolkien, την ανάπτυξη και διάδοση αυτού στην ελληνική επικράτεια, την προώθηση της επικοινωνίας και της επαφής των προσώπων που ενδιαφέρονται γι' αυτό, την εξασφάλιση και παροχή στα μέλη του απαραίτητου χώρου και των καταλλήλων συνθηκών για την ενασχόληση με τα ανωτέρω, καθώς και τη γνωριμία με όλες της μορφές έκφρασης (κινηματογράφος, μουσική, ζωγραφική, παιχνίδια) που εμπνεύστηκαν από αυτό. Εγγραφή στο σύλλογο μπορούν να πραγματοποιήσουν όσοι έχουν συμπληρώσει το 18ο έτος της ηλικίας τους, όπως επιβάλλει ο νόμος, ενώ δεν υπάρχει όριο ηλικίας σε όσους θέλουν να έρθουν στις επίσημες συναντήσεις του forum του lordoftherings.gr. Αλλά ας αφήσουμε καλύτερα τις κυρίες να μας διαφωτίσουν περισσότερο.

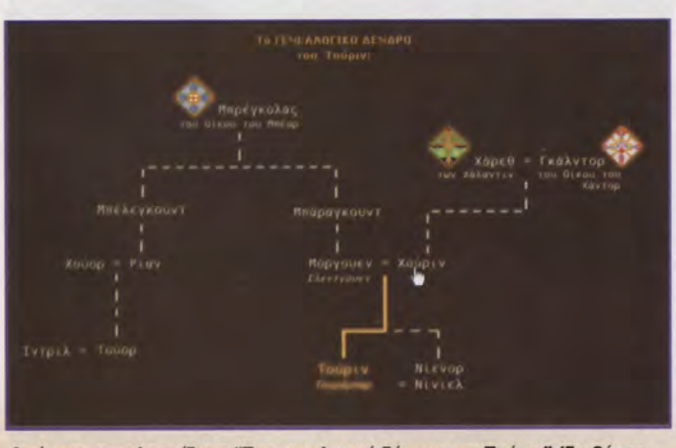
Καίτη Καραγεώργη

Nickname: Circi
Πρόεδρος του Συλλόγου Φίλων του Τόλκιν

PC Master: *Πού πιστεύετε ότι οφείλεται η επιτυχία του συλλόγου στα πρώτα καθοριστικά βήματά του;*

Καίτη Καραγεώργη: Βασικοί παράγοντες είναι η επιθυμία των μελών για ευρύτερη αναγνώριση της τολκινικής κοινότητας στην Ελλάδα, η διάθεση όλων να βοηθήσουν προς αυτόν το σκοπό και οι πολύ καλές σχέσεις που έχουν δημιουργηθεί μεταξύ των μελών.

PCM: *Τι είναι ο Tolkien για εσάς και κατά πόσο επηρέασε τη ζωή σας;*



Από την εγκυκλοπαίδεια: "Το γενεαλογικό δέντρο του Τούριν" (διαβάστε και λίγο Σιλμαρίλλιον!)



Η εγκυκλοπαίδεια της Μέσης Γης είναι διεξοδική και ενημερώνεται τακτικά με νέες εγγραφές.

Κ.Κ.: Ο Τόλκιν για μένα είναι ένα πλάσμα ιδανικό, ένας συνηθισμένος άνθρωπος προικισμένος με το μοναδικό ταλέντο να μετατρέπει την ακαδημαϊκή γνώση και τα προσωπικά βιώματά του σε ένα μαγικό, λυτρωτικό, φανταστικό και συνάμα απόλυτα ρεαλιστικό σύμπαν, με μόνο όπλο την πένα του. Το έργο του υπήρξε για μένα η ασφαλιστική δικλίδα για τα συσσωρευμένα συναισθήματα που η καθημερινότητα δεν επιτρέπει να εκφραστούν και ο οδηγός μου στον κόσμο της φανταστικής λογοτεχνίας, της μουσικής και της ποίησης, που βασίστηκαν σε αυτό.

PCM: *Σε τι πιστεύετε ότι θα ωφελήσει ένας επίσημος σύλλογος τους απανταχού Ελληνες οπαδούς (fans) του συγγραφέα;*

Κ.Κ.: Επιτέλους, οι Ελληνες φίλοι του Τόλκιν θα πάψουν να αισθάνονται απομονωμένοι, θα έχουν ένα σημείο αναφοράς και ένα επίσημο μέσο εκπροσώπησης σε τοπικό και διεθνές επίπεδο.

PCM: *Μπορείτε να μας αποκαλύψετε επιγραμματικά τα μελλοντικά σχέδια του συλλόγου;*

Κ.Κ.: Υπάρχουν διάφορες σκέψεις καθώς και προτάσεις από τα μέλη μας, όπως η δημιουργία ενός εντευκτηρίου/βιβλιοθήκης, η διοργάνωση ημερίδων για το έργο του Τόλκιν και η εκπροσώπηση του συλλόγου σε διεθνείς διοργανώσεις. Ηδη, στις 22-24 Νοεμβρίου, επτά μέλη του συλλόγου μας παρευρέθηκαν στο Ring*Con, στη Βόννη.

PCM: *Ποιος είναι ο αγαπημένος σας ανδρικός χαρακτήρας από την ταινία; Υπάρχει σκέψη να τον καλέσετε στην Ελλάδα;*

Κ.Κ.: Αγαπημένος μου ανδρικός χαρακτήρας στην ταινία, όπως και στο βιβλίο, είναι ο Αραγκορν. Θα ήταν μεγάλη χαρά και τιμή να μπορέσουμε κάποτε να υποδεχτούμε τον Viggo Mortensen στην Ελλάδα. Σύμφωνα με το επίσημο site της New Line, προβλέπεται έκθεση των πινάκων και των φωτογραφιών του στο ίδρυμα ΔΕΣΤΕ, αλλά είναι άγνωστο πότε.

And the road goes ever on...

Οι δραστηριότητες του συλλόγου είχαν ξεκινήσει ανεπίσημα πολύ νωρίτερα από τη σύστασή του, με πρωτοβουλίες των μετέπειτα

Ο κόσμος του J.R.R. Tolkien

TOLKIEN IRC CHANNELS

Channel/κανάλι	Server	Founder/ιδρυτής	Μέλη	Hot topics
#middle-earth	chat.in.gr	Strider	17	Βιβλία/Ταινίες
#tolkien	nini.irc.gr	Finwe και άλλοι	45	Βιβλία/Ταινίες
#middle-earth	nana.irc.gr	–	–	–
#istari	nini.irc.gr	–	–	–
#beleriand	nana.irc.gr	–	–	–
#valinor	nini.irc.gr	–	–	–
#numenor	chat.groovy.gr	–	–	–

μελών του. Ηδη το Ιούλιο είχε γίνει η πρώτη πανελλήνια συνάντηση στο Βόλο, με συμμετοχή φίλων από όλες τις γωνιές της χώρας. Στη συνέχεια, μέλη του συλλόγου παρέστησαν, στις 12-14 Σεπτεμβρίου 2002, στο ετήσιο φιλολογικό μνημόσυνο του καθηγητή Τόλκιν, στο Oxonmoot, που διοργανώνεται από το κολέγιο του Πανεπιστημίου της Οξφόρδης όπου δίδασκε, παρουσία μελών της οικογενείας του. Επισήμως πλέον, στις 22-24 Νοεμβρίου, επταμελής αντιπροσωπία συμμετείχε στο ετήσιο πανευρωπαϊκό συνέδριο για το έργο του Τόλκιν, το Ring*Con, που πραγματοποιήθηκε στη Βόννη. Παράλληλα, έχει εξασφαλιστεί η υποστήριξη και η φιλική συνεργασία του εκδοτικού οίκου "Αίολος" και του "Fantasy Shop".

Τατιάνα Ιακωβάκη

Nickname: Elbereth
Software & Systems Analyst for the Vodafone Group
Αντιπρόεδρος του Συλλόγου Φίλων του Τόλκιν

PC Master: *Πώς γεννήθηκε η ιδέα ενός επίσημου συλλόγου Tolkien στην Ελλάδα; Ποιες συνθήκες συνέβαλαν σε αυτό;*

Τατιάνα Ιακωβάκη: Η ιδέα ενός επίσημου συλλόγου Τόλκιν γεννήθηκε μέσα από μία ενθουσιώδη παρέα οπαδών του έργου του Τόλκιν, ανθρώπων που εκτιμούν αλλά και γνωρίζουν σε βάθος και έκταση το έργο αυτό, οι οποίοι συναντήθηκαν στην αρχή μέσω ηλεκτρονικής επικοινωνίας στο site www.lordoftherings.gr. Στη συνέχεια οργάνωσαν συναντήσεις, ανεπίσημες στην αρχή, οι οποίες όμως άρχισαν να γίνονται συχνές και πολυπληθείς. Η ανάγκη της παρουσίας μίας πιο οργανωμένης μορφής των συναντήσεων αυτών, καθώς και διάφορων άλλων δραστηριοτήτων μάς ώθησε στο να προχωρήσουμε στη δημιουργία του επίσημου Συλλόγου Φίλων του Τόλκιν.

PCM: *Ποιες είναι οι δυνατότητες του συλλόγου μέχρι στιγμής; Να περιμένουμε εκπλήξεις στο εγγύς μέλλον;*

T.I.: Μέσα από το έργο του Τόλκιν όλοι πιστεύω ταξιδεύουμε σε άλλους κόσμους της φαντασίας, αλλά και θυμόμαστε κάποιες θεμελιώδεις αξίες, όπως το θάρρος, η αυτοθυσία, η φιλία και η αλήθεια. Σε αυτό το πλαίσιο ο σύλλογος θα δίνει στα μέλη του την ευκαιρία να επικοινωνούν και να ανταλλάσσουν ιδέες και απόψεις γύρω από το έργο του καθηγητή Τόλκιν. Σκοπός μας είναι η δημιουργία ενός κοινωνικού πλαισίου συναντήσεων, σεμιναρίων σχετικά με το έργο του καθηγητή, τις γλώσσες που δημιούργησε, τον κόσμο που έπλασε. Μάλιστα αυτός ο κόσμος χαρακτηρίζεται ως μία καινούρια ευρωπαϊκή μυθολογία. Επίσης, θέλουμε να εξασφαλίσουμε στα μέλη μας ξεχωριστές εκδηλώσεις, όπως ιδιωτικές προβολές των ταινιών του Peter Jackson, ταξίδια στα μέρη όπου έζησε και δημιούργησε ο Τόλκιν, κοινωνικές εκδηλώσεις αναβίωσης της ζωής στη Μέση Γη, καθώς και άλλα που δεν μπορώ να σας αποκαλύψω τώρα.

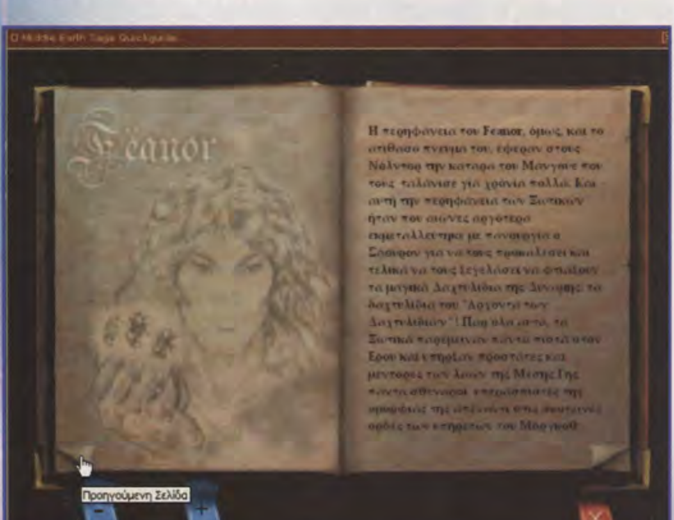
PCM: *Πιστεύετε ότι οι Ελληνες οπαδοί του Tolkien θα συμβάλουν στις προσπάθειες εξέλιξης του συλλόγου;*

T.I.: Η μέχρι τώρα πορεία μάς έχει δείξει ότι οι οπαδοί του Τόλκιν στην Ελλάδα είναι γνώστες σε βάθος του έργου του αλλά και πολύ παθιασμένοι με αυτό. Είναι ενθουσιώδεις και περιμένουν πολλά από το σύλλογο, για το λόγο αυτόν πιστεύω πως θέλουν και οι ίδιοι την ανάπτυξη και ενδυνάμωσή του.

PCM: *Τι έχουν να περιμένουν οι γυναίκες-οπαδοί του Tolkien και της φαντασίας από το Σύλλογο;*

T.I.: Σε έναν σύλλογο ο οποίος έχει αντικείμενο κάτι το οποίο ανήκει στο χώρο της φανταστικής λογοτεχνίας και ίσως και του φιλοσοφικού στοχασμού δεν νομίζω ότι ταιριάζουν διακρίσεις τέτοιου είδους. Ολα τα μέλη του συλλόγου μπορούν να περιμένουν ακριβώς τα ίδια πράγματα, δηλαδή ένα κοινωνικό πλαίσιο με διάφορες εκδηλώσεις και διάφορους τρόπους επικοινωνίας μέσα στο οποίο θα μπορούν να επικοινωνούν και να συνυπάρχουν με άτομα που μοιράζονται το ίδιο πάθος για το έργο του Τόλκιν.

PCM: *Πιστεύετε ότι ο Tolkien ήταν ρομαντικός στο έργο του; Κατά πόσο τον αποτυπώνει σωστά κινηματογραφικά ο Peter Jackson;*



Ομορφα δοσμένο βιογραφικό του Feanor.



Η επιλογή "The Movies" ασχολείται αποκλειστικά με τον άθλο του Peter Jackson.

Ο κόσμος του J.R.R. Tolkien

T.I.: Ο Τόλκιν ασχολήθηκε πολύ με το θάνατο, ένα γεγονός που δεν είναι ρομαντικό, αντίθετα είναι κάτι που μάλλον μας προκαλεί πικρία. Μέσα όμως από το θάνατο το έργο του αποπνέει ελπίδα και ένα μείγμα θλίψης και χαράς. Το συναίσθημα που διέπει το έργο του Τόλκιν είναι αυτό ενός κόσμου που φεύγει, για να δώσει τη θέση του σε έναν άλλον, κατά κάποιο τρόπο θυμίζει το ποίημα του Καβάφη "Απολείπειν ο θεός Αντώνιον". Δεν θα τον χαρακτήριζα λοιπόν ρομαντικό, παρόλο που έχει πτυχές ρομαντισμού στο κείμενό του. Οσο για τον Peter Jackson πιστεύω ότι προσπάθησε να αποδώσει πιστά την ιδέα του έργου του Τόλκιν, σε συνδυασμό με τη μεγάλη προσοχή του στις λεπτομέρειες. Παρόλ' αυτά, όπως κάθε ταινία που προσπαθεί να απεικονίσει ένα βιβλίο, δεν μπορεί να προσεγγίσει το ίδιο το βιβλίο. Στην πραγματικότητα προσφέρει εικόνες σε όλους εμάς που μέχρι τώρα μπορούσαμε μόνο να ονειρευτούμε αυτά που διαβάζαμε.





Ο τάφος του Tolkien και της γυναίκας του Edith. Διακρίνεται η αναμνηστική πλακέτα της ελληνικής κοινότητας, την οποία βλέπουμε μεγεθυσμένη στην ένθετη φωτογραφία.

Ελαβε το ταξίδι στο Argonath τέλος;

Το σύμπαν του Tolkien δεν έχει περάσει απαρατήρητο από τους ελληνικούς εκδοτικούς οίκους ούτε από τα διάφορα ελληνικά sites στο Internet. Βιβλία του Τόλκιν ήδη κυκλοφορούν σε μετάφραση στην Ελλάδα, όπως οι "Ατελείωτες Ιστορίες", "Ιστορίες για Νεράιδες", "Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών" σε τρεις τόμους (α' τόμος Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού, Β' Οι Δύο Πύργοι και γ' τόμος Η Επιστροφή του Βασιλιά), "Χόμπιτ", "Ροβεράντομ", καθώς και το "Σιλμαρίλλιον". Οι εκδόσεις Anubis ήδη σχεδιάζουν από τον Δεκέμβριο να κυκλοφορήσουν το βιβλίο του Παρούση Μανώλη με θέμα την ιστορία της Μέσης Γης και πιθανό τίτλο "Τόλκιν, Ιστορία της Μέσης Γης", ένα βιβλίο-οδηγό στην αχαλίνωτη φαντασία του συγγραφέα. Αν και το lordoftherings.gr σας υπερκαλύπτει ως προς την τολκινική γνώση, on-line θα βρείτε βιογραφικά στοιχεία του Τόλκιν στα ελληνικά και στην ιστοσελίδα http://www.cinephilia.gr/2001/lord1.htm, καθώς και στην http://www.altfactor.gr/cgi-bin/websf.cgi?tolkien, ενώ στον ίδιο δικτυακό χώρο του altfactor.gr http://www.altfactor.gr/library/stuff/smith_of_wootton_major.html θα μπορέσετε να διαβάσετε σε ελληνική μετάφραση on-line τη σύντομη ιστορία του Τόλκιν "Ο Σιδεράς από το Μεγάλο Γούτον", του 1967, μεταφρασμένη από τους Μάκη Πανώριο και Παναγιώτη Σκαγιάννη. Πλούσια θεματολογία με άρθρα και ειδικά αφιερώματα θα βρείτε και στο γνωστό ελληνικό site www.cinemascope.gr, ενώ υπάρχει και εδώ forum για να καταθέσετε τις απόψεις σας.

Τέλος, πέραν των πληροφοριών που θα αντλήσετε από τις διάφορες ιστοσελίδες, υπάρχουν on-line και κανάλια για chat μέσω του προγράμματος Mirc, στα οποία μπορείτε άνετα να συζητήσετε με τους γνήσιους οπαδούς των βιβλίων ή των ταινιών. Μιλήστε ελεύθερα!

Αντί επιλόγου

Για τον Τόλκιν η φαντασία δεν είναι μόνο το πρωταρχικό καθήκον του καλλιτέχνη, αλλά και η τέχνη μέσω της οποίας η ιστορία θα αποκτήσει "την εσωτερική συνοχή της με την πραγματικότητα, η οποία προστάζει ή εισάγει τον παράγοντα της δευτερεύουσας πίστης". Η δημιουργία αληθοφανών κόσμων χρειάζεται αυτή την τέχνη και όχι μόνο τις φαντασιώσεις του δημιουργού. Οι απαιτήσεις της εσωτερικής συνοχής θέλουν την ελευθερία των χαρακτήρων να μην αμφισβητείται, ακόμη και όταν ο αφηγητής, όπως ο Tolkien, γνωρίζει τι θα επακολουθήσει. Και στην περίπτωση του Τόλκιν η βαθιά πίστη του προς αυτή την πιστότητα του "Αρχοντα των Δακτυλιδιών" τον οδήγησε στη συγγραφή τεσσάρων διαφορετικών φινάλε για την ιστορία του, απ' τα οποία κανένα δεν μας παραδίδεται στο τέλος. Ισως αυτή η απλοϊκή εμμονή του στην ακρίβεια των λεπτομερειών του έργου του παρακίνησε και ενέπνευσε άλλους συγγραφείς να μελετήσουν και να γράψουν έργα "καθαρής" φαντασίας. Δεν είναι λίγοι εξάλλου οι γνωστοί συγγραφείς που έχουν παραδεχτεί ότι ο Τόλκιν αποτέλεσε το κινητήριο έναυσμα στη μετέπειτα σταδιοδρομία τους. Ισως η ειλικρινής αγάπη του Τόλκιν για το έργο του κάνει και τους οπαδούς του να αισθάνονται άλλοι άνθρωποι όταν έρχονται σε επαφή μαζί του, μέσω των λέξεων και των προτάσεών του. Ο Τόλκιν μιλάει στις καρδιές όλων μας, δείχνοντάς μας ίσως το δρόμο προς την ολοκλήρωσή μας. Σίγουρα η λογοτεχνία του φανταστικού είναι παρεξηγημένη, ο Τόλκιν όμως καταλύει και αυτό το τελευταίο ταμπού των ημερών μας με το να απλοποιεί μαγικά την εξίσωση. Namarie!

[...]Always after a defeat and a respite, the Shadow takes another shape and grows again.
- I wish it need not have happened in my time, said Frodo.
- So do I, said Gandalf, - and so do all who live to see such times. But that is not for them to decide. All we have to decide is what to do with the time that is given, us.[...]

PC

J.R.R. TOLKIEN 3

Ο J.R.R. Tolkien γεννήθηκε στις 3 Ιανουαρίου 1892. Αφού πολέμησε στον Α' Παγκόσμιο Πόλεμο, ξεκίνησε μία λαμπρή καριέρα ως καθηγητής των Αγγλο-Σαξονικών γλωσσών στην Οξφόρδη. Είναι ο διάσημος δημιουργός της Μέσης Γης και συγγραφέας του μοναδικού κλασικού βιβλίου "Hobbit", που αποτελεί το πρελούδιο στο επικό μεγαλείο του, τον "Αρχοντα των Δακτυλιδιών". Αλλο έργο του είναι το "Silmarillion". Ο J.R.R. Tolkien πέθανε το 1973, σε ηλικία 81 ετών.

Game Club

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!

51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!

61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...

71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.

91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster
Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

Arx Fatalis



96

Ενα RPG φτιαγμένο με περίσσεια φαντασία, που θα σας μεταφέρει σε έναν νέο μεσαίωνα, όπου ο κόσμος του φωτός έχει δώσει τη θέση του στο απόλυτο σκοτάδι.

Fellowship of the Rings



108

Το βιβλίο που έγινε ταινία, τώρα έγινε και παιχνίδι για PCs! Η νέα δημιουργία της Vivendi είναι αντάξια του ονόματος της εταιρείας ή μήπως πρόκειται για μια μεγάλη απογοήτευση;

Συνωμοσίες

Επιτέλους! Ενα ελληνικό adventure game που μπορεί να κοιτάξει κατάματα ξένες, πανάκριβες παραγωγές! Τρισδιάστατα γραφικά, βίντεο, ηθοποιοί... Ενα μεγάλο βήμα στην εξέλιξη των ελληνικών games!



102

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:

- Anima PPD, Θέμιδος 6 Δράμα, τηλ.: 25210 27084
- Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, τηλ.: 210 6595630
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, τηλ.: 210 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, τηλ.: 210 9480000
- Dionic, Αριστοτέλους 95, τηλ.: 210 2445310
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, 151 25 Μαρούσι, τηλ.: 210 6151200
- Zegetron, Β. Γεωργίου Β' 35, 152 32 Χαλάνδρι, τηλ.: 210 6856000

Παιχνίδια	Σελ.	Βαθμολογία
Action		
Fellowship of the Rings	108	81%
Mechwarrior 4: Mercenaries	116	86%
Dragon's Lair 3D	124	89%
Bandits	132	86%
Strategy		
Sudden Strike 2	120	25%
Robin Hood: The Legend of Sherwood	128	82%
RPG		
Arx Fatalis	96	98%
Simulation		
Need for Speed: Hot Pursuit 2	112	82%
Mechwarrior 4: Mercenaries	116	86%
Bandits	132	86%
The Sims Unleashed	136	79%
Adventure		
Συνωμοσίες	102	90%



112

Need For Speed: Hot Pursuit 2

Η νέα προσθήκη στη σειρά των Need for Speed. Ενα "δροσερό" παιχνίδι αγώνων ή μία από τα ίδια;



120

Sudden Strike 2

Και ξαφνικά ο ουρανός γέμισε αλεξιπτωτιστές! Πάρτε μέρος στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο σε ένα ακόμα παιχνίδι στρατηγικής.



116

Mechwarrior 4: Mercenaries

Γίνετε μισθοφόροι στο νεότερο "παιδί" του ενδιαφέροντος action/simulation της Microsoft.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: ARKANE STUDIOS/JOWOOD

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

Arx Fatalis

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: PENTIUM 3 ΣΤΑ 500MHz (ΣΥΝΙΣΤΩΝΤΑΙ 900MHz), 128MB RAM (ΣΥΝΙΣΤΩΝΤΑΙ 256), WINDOWS 9X/ME/2000/XP, DIRECTX 8.0, 8X CD-ROM DRIVE, 16MB DIRECT3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ DIRECTX 8.0 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16-BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8.0 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 700MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΧΩΡΙΣ ΤΑ SAVES!

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

Μία απίστευτη εμπειρία!

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PCmaster

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / ΜΕΣΟ / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ





του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Για μένα δύο είναι τα κορυφαία CRPGs όλων των εποχών: τα Ultima Underworlds 1 και 2. Μαζί με το Knight Lore στον Spectrum είναι τα πιο επαναστατικά παιχνίδια στην ιστορία του gaming. Είναι αυτά που έβαλαν στη ζωή μας την έννοια του 3D, αυτά που πρώτα απ' όλα την κατέγραψαν και την απέδωσαν με έναν μοναδικό τρόπο. Περιέχουν εκπληκτική δράση προοπτικής πρώτου προσώπου και είναι εξ ολοκλήρου dungeon crawl RPGs, έτσι όπως επιτάσσουν οι καταβολές του είδους. Επειτα από σχεδόν δέκα χρόνια από την κυκλοφορία τους έρχεται το γαλλικό Arx Fatalis να συνεχίσει την παράδοσή τους.



Δείγμα της οθόνης με τα χαρακτηριστικά σου.

Θετικά

- Ωραιότατα γραφικά
- Πολύ έξυπνη δράση
- Απόλυτος εθισμός
- Τρομερή ατμόσφαιρα
- Εξαιρετικοί NPC χαρακτήρες

Αρνητικά

- Ο χειρισμός απαιτεί χρόνο εξοικείωσης
- Υπάρχουν μερικά bugs που λύνονται με το τελευταίο patch

Η δράση του παιχνιδιού είναι η "καρδιά" του... Λίγοι τίτλοι θα σας ικανοποιήσουν τόσο πολύ όσο το Arx Fatalis στον τομέα αυτό.

Όλα αυτά τα χρόνια έχω παίξει δεκάδες CRPGs. Μερικά από αυτά είναι πραγματικά "διαμάντια", όπως το Morrowind. Κανένα όμως δεν έχει κατορθώσει να μου δώσει τη μαγεία που είχαν τα Dungeon Master (DM), Eye of Beholder 2 (EB2) και τα Ultima Underworld (UW). Γιατί; Απλώς από την εποχή των Eye of Beholder 3, Lands of Lore 1 και Betrayal at Krondor, τα CRPGs πέρασαν σιγά-σιγά σε χώρους που κατά βάση βρίσκονται στην επιφάνεια της γης. Ειδικά αυτά τα 3 παιχνίδια είχαν συναγωνιστεί για το ποιο θα έχει την πιο πολλή δράση στην επιφάνεια της γης και το διαφήμιζαν μάλιστα. Σήμερα κάτι τέτοιο θεωρείται απόλυτα φυσιολογικό, ενώ το αντίθετο ξενίζει. Ακόμη και το Diablo 2 κινείται σχεδόν εξ ολοκλήρου στην επιφάνεια της γης, σε αντίθεση με το πρώτο της σειράς που ακολουθούσε το παράδειγμα των κλασικών CRPGs.

Καλώς ή κακώς, για μένα CRPGs και υπόγεια dungeons είναι ένα και το αυτό. Κανένα παιχνίδι του είδους που κινείται στην επιφάνεια της γης δεν μπορεί να μου μεταδώσει τα ασφυκτικά συναισθήματα που μου έχουν προξενήσει τα προαναφερθέντα παιχνίδια (DM - EB2 - UW). Όπως και να το κάνουμε, το να κινείσαι σε δρόμους ή σε λιβάδια δεν έχει την ίδια ένταση με το να κινείσαι μέσα σε τεράστιους λαβύρινθους, όπου σε κάθε στροφή παραμονεύει και ένας εχθρός που συνήθως πετάγεται από το πουθενά.



Επισημαίνω όλα

Ξέρετε ότι...

...πίσω από μερικά από τα πιο επαναστατικά παιχνίδια της τελευταίας δεκαετίας βρίσκεται η Looking Glass Studios; Ανάμεσα στ' άλλα, μας έχει δώσει τα Ultima Underworlds, System Shock, Thief κ.λπ. Δυστυχώς την ώρα της κρίσης, δεν είχε κανέναν δίπλα της για να τη βοηθήσει και έκλεισε. Για μένα ένα μεγάλο μέρος της computer gaming ζωής μου "πέθανε" μαζί της, όσο υπερβολικό κι αν ακούγεται αυτό.



Το μαγικό βιβλίο σου με τα runes.





Μάχες με τα τέρατα του Arx Fatalis.

αυτά θέλοντας να γίνει κατανοητό το γιατί λάτρεψα τόσο πολύ το Arx Fatalis, γιατί το έπαιξα μονοκοπανιάς, γιατί παράτησα οτιδήποτε άλλο είχα για χάρη του, γιατί εξαφανίστηκα από φίλους και μη για περισσότερο από 15 μέρες, μέχρι που το τελείωσα δηλαδή.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το παιχνίδι ξεκινά με την προσπάθεια του κεντρικού χαρακτήρα, δηλαδή εσένα, να αποδράσει από μία φυλακή των goblins. Πάσχει από αμνησία και έτσι δεν θυμάται τίποτα, ούτε ποιος είναι ούτε πώς βρέθηκε εκεί. Ενας άλλος φυλακισμένος που ελευθερώνεις σου δίνει το όνομα Am Shaegar (που σημαίνει άνθρωπος χωρίς όνομα!). Προς το παρόν ένα είναι το βασικό μέλημά σου. Να επιβιώσεις...

Το Arx Fatalis διαδραματίζεται σε έναν πλανήτη, όπου όλοι οι κάτοικοι υποχρεώθηκαν να μεταναστεύσουν κάτω από την επιφάνεια της γης, όταν ο κεντρικός ήλιος εξαφανίστηκε. Ο κόσμος της Exosta ήταν πολύ όμορφος. Ολες οι φυλές, από τους ανθρώπους ως τα goblins και από τα orcs ως τους ratmen, συνεργάστηκαν για να γίνει αυτή η μετανάστευση και να μπορέσουν να ζήσουν στα έγκατα της γης. Ξαφνικά όμως αυτή η εύθραυστη ισορροπία διαταράσσεται και το ένα είδος αρχίζει να επιτίθεται εναντίον του άλλου. Αγνωστο το πώς και το γιατί. Από την εισαγωγή του παιχνιδιού μαθαίνεις ότι για όλα αυτά φταίει ο Akbaa, ο κύριος της καταστροφής, ή ακόμη καλύτερα μία αίρεση που τον λατρεύει τόσο πολύ ώστε προσπαθεί να τον επαναφέρει στη ζωή για να κυριαρχήσει σε ολόκληρο τον κόσμο.

Το σενάριο βασίζεται σε μια χιλιοειπωμένη ιδέα: ένας άντρας που αρχικά δεν θυμάται τίποτα, σιγά-σιγά εξελίσσεται σε έναν ήρωα που θα προσπαθήσει να σταματήσει όσους επιχειρούν να ξυπνήσουν το νεκρό δαίμονα της καταστροφής (δηλαδή τη secret cult of Akbaa), καθώς και να εμποδίσει την επιστροφή του στο φυσικό κόσμο. Αν δεν τα καταφέρεις, ο Akbaa θα επιστρέψει και θα καταστρέψει ολόκληρο τον πλανήτη. Η πλειάδα, πάντως, των ανατροπών, το δέσιμο της δράσης με την εξέλιξη της βασικής σεναριακής ιδέας, αλλά και η φρεσκάδα του σεναριακού υλικού κερδίζουν το ενδιαφέρον του παίκτη και χαρίζουν πόντους στο σενάριο.

Fan sites

- http://www.arkane-studios.com/
- http://www.arxfatalis-online.com/index_eng.php
- http://arx.rpgdot.com/index.php
- http://www.stygianabyss.com/



ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ & ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Οπως σε κάθε κανονικό CRPG το πρώτο που έχεις να κάνεις είναι να δημιουργήσεις το χαρακτήρα σου. Ξεκινώντας έχεις 16 bonus points για να τα βάλεις στα τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά σου, τα: Strength, Dexterity, Intelligence και Constitution. Παράλληλα έχεις άλλα 18 skill points για να μοιράσεις στα Stealth, Technical skill, Intuition, Ethereal Link, Object Knowledge, Magic, Close Combat, Projectiles/Long Distance Weapons και Defence.

Ανάλογα με το πώς θα μοιράσεις τους πόντους σου σε όλα αυτά, μπορείς να δημιουργήσεις διάφορους χαρακτήρες, από έναν δεινό πολεμιστή μέχρι έναν πολύ μεγάλο κλέφτη, ή ακόμη περισσότερο mixed χαρακτήρες. Το πρόγραμμα εξηγεί τι κάνει καθένα από αυτά τα χαρακτηριστικά, κι έτσι λογικά δεν πρέπει να συναντήσεις καμία δυσκολία.

Αν παρόλα αυτά θέλεις κάτι πιο εύκολο



Τριγυρνώντας στο κάστρο φρόντισε να είσαι σε stealth mode και να προτιμάς το σκοτάδι.

και γρήγορο, μπορείς να κάνεις κλικ στο Quick Generate button και το πρόγραμμα θα δημιουργήσει έναν default χαρακτήρα. Μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι ότι το πρόγραμμα σου δίνει τη δυνατότητα να διαλέξεις μόνο ανάμεσα σε τέσσερα "έτοιμα" πρόσωπα, από τα οποία κανένα δεν είναι γυναίκα!

Ξεκινάς έχοντας Level 0. Μπορείς να φτάσεις μέχρι το Level 10, για το οποίο χρειάζονται 178.000 xp. Οταν έχεις αρκετά xp για να ανεβάσεις ένα Level, στα δεξιά της οθόνης θα εμφανίζεται ένα κόκκινος σταυρός. Στην περίπτωση αυτή μπορείς να προσθέτεις 1 point σε όποιο από τα 4 βασικά χαρακτηριστικά σου θέλεις και άλλα 15 skill points στα 9 βασικά skills σου.

ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΓΕΙΑΣ

Το Arx Fatalis περιέχει το πιο πρωτότυπο σύστημα μαγείας που έχω δει σε ανάλογο παιχνίδι. Η μαγεία βασίζεται στα runes, τα οποία βρίσκεις στο δρόμο σου, εξερευνώντας φανερά ή κρυφά δωμάτια. Υπάρχουν συνολικά 20 τέτοια runes, εκ των οποίων καθένα έχει ένα ειδικό όνομα, ένα ειδικό σύμβολο και φυσικά μία ξεχωριστή λειτουργία. Τα διάφορα spells δημιουργούνται από τη μείξη ανάλογων runes. Το manual του παιχνιδιού καταγράφει τα 40 γνωστά spells, τα οποία χωρίζονται ανά τέσσερα σε 10 διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας. Γράφω γνωστά, γιατί στην πορεία του παιχνιδιού θα μάθεις και άλλους συνδυασμούς spells που δεν καταγράφονται στο manual και ο αριθμός τους μου είναι άγνωστος. Εγώ βρήκα λίγα ακόμη, από τα οποία ένα είναι πραγματικά εξολοθρευτική μηχανή.

Για να κάνεις cast ένα spell, πρέπει πρώτα να "ζωγραφίσεις" στον αέρα, δηλαδή πάνω στην οθόνη, με το ποντίκι σου τα σύμβολα των runes που απαρτίζουν το spell αυτό. Ετσι, για να κάνεις cast το spell Magic arrow, πρέπει πρώτα να συνδυάσεις τα runes Aam Taar, όπου Aam σημαίνει Create και Taar σημαίνει Bolt. Οπότε για να κάνεις cast ένα spell πρέπει πρώτα απ' όλα να έχεις τα runes που απαρτίζουν το spell που θέλεις ήδη περασμένα στο βιβλίο σου. Με αυτήν την προϋπόθεση, πατάς το πλήκτρο CTRL για να περάσεις στην ειδική Magic οθόνη, όπου ο κέρσορας αλλάζει σε μία πεντάλφα και βλέπεις το χέρι σου τεντωμένο. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο CTRL, πατάς το αριστερό πλήκτρο του mouse και το κινείς πάνω στην οθόνη έτσι ώστε να κάνεις το σύμβολο που αντιπροσωπεύει το rune που σε ενδιαφέρει. Οταν το κάνεις σωστά, το σύμβολο του rune αυτού θα σχηματιστεί στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης. Εν συνεχεία πρέπει να κάνεις και το σύμβολο των υπόλοιπων runes (μερικά spells απαιτούν 4 διαφορετικά runes). Οταν εμφανίσεις στην επάνω δεξιά γωνία τα σύμβολα που θέλεις, αφήνεις το πλήκτρο CTRL για να ενεργοποιήσεις το spell που μόλις σχημάτισες. Καταλαβαίνω ότι αυτά θα σας ακούγονται πολύ παράξενα, στην πράξη όμως έπειτα από μια δυο προσπάθειες θα δείτε ότι είναι πολύ απλά.

Τι γίνεται όμως σε μία μάχη όπου ο εχθρός σού επιτίθεται; Εδώ το παιχνίδι επιτρέπει να απομνημονεύεις μέχρι 3 spells, τα οποία ενεργοποιούνται αμέσως πατώντας τα πλήκτρα 1, 2, 3 ή κάνοντας κλικ πάνω στα σύμβολα των σωσμένων spells με το mouse. Για να απομνημονεύσεις ένα spell, κάνεις ό,τι και προηγουμένως, απλώς πριν αφήσεις το πλήκτρο CTRL (αφού δηλαδή έχεις σχηματίσει το spell) για να το κάνεις cast, πατάς το πλήκτρο SHIFT και αυτό αυτόματα αποθηκεύεται. Το σχετικό σύμβολο θα εμφανιστεί πάνω από το inventory σου και σχετικά κοντά στη φιάλη που δείχνει την ενέργειά σου.

Το παιχνίδι το τελείωσα ως πολεμιστής και τώρα το παίζω ως κυρίως μάγος. Από την εμπειρία μου στη δεύτερη αυτή περίπτωση έχω να σας επισημάνω ότι στην αρχή του παιχνιδιού που είσαι πολύ αδύνατος και ξέρεις λίγα spells, τα πράγματα είναι πολύ δύσκολα, από το μέσον όμως και μετά τα πράγματα γίνονται κυριολεκτικά πανεύκολα, μια και έχεις πρόσβαση σε πολύ ισχυρά spells που κάνουν θραύση.



Με το πλήκτρο TAB περνάς στην Combat Mode.



Σε ένα πανδοχείο.

Arx Fatalis



Πολεμώντας πρόσεχε καλά την κατάσταση της υγείας σου στην κάτω αριστερή μεριά της οθόνης.



Ενα εντυπωσιακό spell.

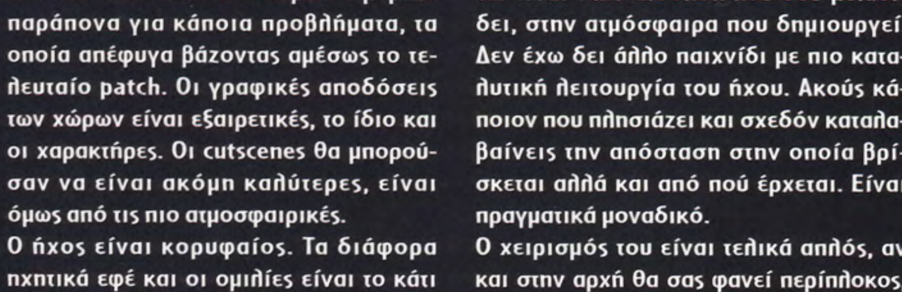
ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά είναι προοπτικής πρώτου προσώπου, τρέχουν μέχρι και σε ανάλυση 1.600x1.200 και υποστηρίζουν όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά του DirectX 8.0. Στο Internet έχω διαβάσει μερικά παράπονα για κάποια προβλήματα, τα οποία απέφυγα βάζοντας αμέσως το τελευταίο patch. Οι γραφικές αποδόσεις των χώρων είναι εξαιρετικές, το ίδιο και οι χαρακτήρες. Οι cutscenes θα μπορούσαν να είναι ακόμη καλύτερες, είναι όμως από τις πιο ατμοσφαιρικές.

Ο ήχος είναι κορυφαίος. Τα διάφορα ηχητικά εφέ και οι ομιλίες είναι το κάτι άλλο. Μουσική υπόκρουση δεν υπάρχει σχεδόν καθόλου, κάτι που πάντα υποστήριζα ότι είναι σωστό, μια και κάνει το παιχνίδι πιο ρεαλιστικό. Εκεί που ο ήχος του Arx Fatalis κυριολεκτικά απογειώνεται είναι στην αίσθηση που σου μεταδίδει, στην ατμόσφαιρα που δημιουργεί. Δεν έχω δει άλλο παιχνίδι με πιο καταλυτική λειτουργία του ήχου. Ακούς κάποιον που πλησιάζει και σχεδόν καταλαβαίνεις την απόσταση στην οποία βρίσκεται αλλά και από πού έρχεται. Είναι πραγματικά μοναδικό.

Ο χειρισμός του είναι τελικά απλός, αν και στην αρχή θα σας φανεί περίπλοκος, γι' αυτό χρειάζεται να διαβάσετε οπωσδήποτε το manual και να αφιερώσετε περίπου ένα μισάωρο μέχρι να εξοικειωθείτε μαζί του. Μετά αν θέλετε το ξαναρχίζετε φτιάχνοντας το χαρακτήρα που σας ταιριάζει και όλα θα είναι πανεύκολα.

Τέλος, το manual είναι αρκετά προσεγμένο, σχετικά συνοπτικό για παιχνίδι του είδους (περίπου 72 σελίδες), εξηγεί όμως τα πάντα και αυτό είναι το πιο σημαντικό.



Βρίσκοντας την πρώτη πανοπλία σου και τα δύο πρώτα runes σου.

ΔΡΑΣΗ - ΜΑΧΕΣ & ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Η δράση του παιχνιδιού είναι η "καρδιά" του... Λίγοι τίτλοι θα σας ικανοποιήσουν τόσο πολύ όσο το Arx Fatalis στον τομέα αυτό. Το παιχνίδι είναι βασικά ένα dungeon crawl RPG που εξελίσσεται κάτω από το έδαφος, όπου θα συναντήσετε τα πάντα, μέχρι και ολόκληρες πόλεις. Περιέχει 8 πολύ μεγάλα επίπεδα, τα οποία χωρίζονται σε διάφορες υποπεριοχές. Τα επίπεδα αυτά και οι περιοχές που περιέχουν είναι τα:

- Level 1: Human City of Arx, Palace, Outpost Tavern
- Level 2: Temple of Akbaa, Crystal Caves, Cave, Goblin Prison
- Level 3: Troll Mines, Goblin City, Spider Caves
- Level 4: Rebel Camp, Great Sea, Seprent Pillar, Crypt
- Level 5: Ylside Bunker, Crypt, Caves
- Level 6: Sisters of Edurneum Outpost, Temple of Illusions, Crypt
- Level 7: Ratmen, Giant Worm, Crypt
- Level 8: Dwarven Area, Crypt

Απ' όλα αυτά το πιο ανατριχιαστικό, για

τα δικά μου δεδομένα πάντα, είναι τα επίπεδα του Crypt. Εδώ περιμένεις να σου συμβούν τα πάντα, αφού διάφοροι τύποι undead χαρακτήρων εμφανίζονται ξαφνικά μπροστά σου και σου επιτίθενται σχεδόν από το πουθενά.

Για να ολοκληρώσεις το Arx Fatalis με όλες τις υποαποστολές, θα χρειαστείς περίπου 80-100 ώρες. Φυσικά, μπορείς να το τελειώσεις πολύ γρηγορότερα. Πιστέψτε με όμως, η μισή αξία του παιχνιδιού εντοπίζεται ακριβώς εδώ, στο να ολοκληρώσεις δηλαδή όλες τις υποαποστολές που σου αναθέτουν οι χαρακτήρες και να βρεις όλα τα "μυστικά" του παιχνιδιού. Τέτοια υπάρχουν αρκετά από την αρχή μέχρι το τέλος. Ετσι, π.χ., στην αρχή όταν πρέπει να βάλεις στο ασανσέρ το σχοινί για να ανεβείς πάνω, υπάρχουν δύο πλατφόρμες. Πάρτε όλο το βάρος από αυτήν που έχει τις πέτρες, αφήνοντας μόνο μία και πηγαίνετε στην άλλη και αφήστε μία βαριά πέτρα. Ενα μυστικό δωμάτιο θα ανοίξει και μέσα σε αυτό θα βρείτε αρκετά χρήσιμα αντικείμενα.

Οι εχθροί σου είναι αρκετοί ώστε να υπάρχει ενδιαφέρον στις μάχες, ενώ η A.I. τους είναι πολύ καλή. Τα όπλα που χρησιμοποιείς είναι επίσης τα βασικά και δεν καταλαβαίνω γιατί έχει γίνει τόση κριτική για το θέμα αυτό. Δηλαδή πρέπει ένα παιχνίδι να έχει 8 διαφορετικά είδη σπαθιών ή τσεκουριών για να είναι καλό; Από τα πιο αξιόλογα και ξεχωριστά σημεία είναι οι συναντήσεις σου με τους διάφορους NPC χαρακτήρες και οι συνεννοήσεις σου μαζί τους. Είναι πανέξυπνα σχεδιασμένο αυτό το τμήμα του παιχνιδιού και από τα πιο δυνατά σημεία του. Σε μερικούς χαρακτήρες μπορείς να λες και τι θέλεις να κάνουν για σένα!

Οι μάχες είναι σχετικά απλές. Με το πλήκτρο F ή RETURN/ENTER εφοδιάζεσαι με ένα όπλο που βρίσκεις. Με το πλήκτρο TAB περνάς στο combat mode, όπου εμφανίζεσαι να κρατάς το όπλο σου. Κρατώντας πατημένο το πλήκτρο του mouse ενισχύεις το χτύπημά σου. Οσο πιο πολύ κρατήσεις το πλήκτρο του mouse πατημένο τόσο πιο ισχυρό θα είναι το χτύπημα. Βασικά το να χτυπήσεις σωστά τον αντίπαλό σου εξαρτάται από το πού στέκεσαι, προς τα πού κοιτάς και πόσο καλά έχεις "κεντράρει" τον αντίπαλό σου. Αν χτυπήσετε έναν αντίπαλό σας χωρίς να σας πάρει είδηση (Stealth mode), τότε το χτύπημα ενισχύεται κατά 50%.

Αυτό όμως που ξεχωρίζει στο παιχνίδι, εκτός από τη χρήση μαγείας, είναι το ότι μπορείς να επιδράσεις σχεδόν σε οτιδήποτε βρίσκεις και να χρησιμοποιήσεις τα περισσότερα από αυτά τα



αντικείμενα. Ετσι, με ένα καλάμι και ένα σχοινί φτιάχνεις ένα καλάμι ψαρέματος. Χρησιμοποιώντας πάνω του ένα μαχαίρι τα ξαναχωρίζεις. Ανάβεις μία φωτιά και βάζεις σε ένα τηγάνι αλεύρι και μήλο και φτιάχνεις μια γευστική μηλόπιτα. Το Arx Fatalis επιτρέπει πάρα πολλά τέτοια "καλούδια", τα οποία του δίνουν ξεχωριστή αίσθηση. Τέτοια αλληλεπίδραση δεν έχω δει σε άλλο παιχνίδι μέχρι τώρα.



Ενα αιφνιδιαστικό χτύπημα από πίσω είναι το καλύτερο, όποτε είναι δυνατόν, φυσικά.

Οι γρίφοι του είναι διάφορων ειδών και έγκεινται στο να βρεις κάποιο κλειδί ή κάποιο μοχλό, αλλά υπάρχουν και μηχανικοί γρίφοι, σπασίματα κωδικών, σειρά με την οποία πρέπει να ενεργοποιήσεις κάποια αντικείμενα κ.λπ.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το Arx Fatalis σχεδιαζόταν περίπου δύο χρόνια και μέχρι τελικά να κυκλοφορήσει άλλαξε και εκδότη (αρχικά ήταν η Fishtank Interactive). Φυσικά, κυκλοφόρησε πρώτα στην Ευρώπη και μετά στις ΗΠΑ.

Γιατί το παιχνίδι ξεχωρίζει; Κατά τη γνώμη μου γιατί δημιουργήθηκε από μία ομάδα που είναι οι ίδιοι μανιώδεις παίκτες των RPGs και θέλησαν πρωταρχικά να κάνουν το μεράκι τους και δευτερευόντως να βγάλουν χρήματα. Το παιχνίδι, λοιπόν, έχει αυτή τη μοναδική αίσθηση που μόνο φανατικοί gamers ξέρουν να αποδίδουν και η οποία βιώνεται και πολύ δύσκολα μεταφέρεται στο χαρτί.

Με όσο πιο λίγα λόγια μπορώ: Παρατήστε ό,τι κάνετε και τρέξτε να το αγοράσετε. Εσείς θα κερδίσετε!

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΜΑΓΕΙΑ	ΕΘΙΣΜΟΣ	ΔΡΑΣΗ	MANUAL
98	97	99	97	94	98	99	98	94

Ενα από τα δύο καλύτερα RPGs της χρονιάς που φεύγει (το άλλο είναι το Morrowind) και σίγουρα το πιο ευφυές! Συνεχίζει με τον καλύτερο τρόπο την πορεία που χάραξαν τα κορυφαία RPGs της τελευταίας δεκαετίας, τα περίφημα Ultima Underworld 1 και 2. Μην το χάσετε με τίποτα, τρέξτε να το αγοράσετε αμέσως. Μην ξεχνάτε... να κοιτάτε πίσω σας. Ο Akbaa παραμονεύει...

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: CELERON ΣΤΑ 333MHz, 64MB RAM, WINDOWS 9X/ME/XP, DIRECTX 8.1, 4x CD-ROM DRIVE, 8MB 3D ACCELERATED ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16 BIT ΧΡΩΜΑ ΚΑΙ ΜΕ DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 16BIT WINDOWS ΣΥΜΒΑΤΗ ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ ΜΕ DIRECTX 8.1 ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ DRIVERS, 1,5GB (!) ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Οι περισσότερες χώρες της Ευρώπης έχουν εταιρείες που παράγουν adventures ή RPGs, ενώ εμείς τίποτα, λες και βρισκόμαστε σε άλλο πλανήτη. Ολα αυτά όμως άλλαξαν από τη στιγμή που έκανε αιφνιδιαστικά τη δυναμική παρέμβασή της η Anima, μία εταιρεία από τη Δράμα παρακαλώ (http://www.anima-ppd.com). Εύχομαι στην Anima το καλύτερο και πάνω απ' όλα καλές πωλήσεις. Μόνο έτσι η εξαιρετική αυτή προσπάθεια θα έχει συνέχεια και δεν θα μείνει σαν ένα αστέρι που αρχικά μας τύφλωσε με τη λάμψη του, αλλά ύστερα από λίγο έσβησε.

Ενα συναρπαστικό ελληνικό adventure!







Από τα πολύ εντυπωσιακά video sequences του παιχνιδιού.



Θετικά

- Εξαιρετικό adventure, όχι μόνο για τα ελληνικά δεδομένα.
- Εμπεριέχει πολλά θετικά στοιχεία βασισμένα στα παιχνίδια του Tex Murphy.
- Προσεγμένη δράση και ενδιαφέρουσες σεναριακές ανατροπές.
- Αυθεντική και πλήρης 3D engine.

Αρνητικά

- Ορισμένοι γρίφοι δεν είναι ρεαλιστικοί.
- Η ηθοποιία δεν είναι η καλύτερη δυνατή.

Πρόκειται για μία πολύ φιλόδοξη παραγωγή, που δεν νομίζω ότι κανείς άλλος, εκτός προφανώς από τους δημιουργούς της, μπορούσε να φανταστεί.

Το όνειρο που έγινε πραγματικότητα. Θεωρώ ότι αυτός θα έπρεπε να είναι ο υπότιτλος του παιχνιδιού στο κουτί του. Τα στελέχη της εταιρείας ANIMA Interactive από τη Δράμα... έβαλαν τα γυαλιά σε όλους. Αυτή είναι η πραγματικότητα. Εκεί που όλοι εμείς καταναλωνόμαστε σε συζητήσεις επί συζητήσεων, αυτοί εργάζονταν και χρειάστηκαν τέσσερα χρόνια για να ολοκληρώσουν την προσπάθειά τους. Δύο χρόνια τους πήρε για να δημιουργήσουν μία σχεδόν πλήρη 3D engine και άλλα περίπου δύο χρόνια για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι.

Ας δούμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η κοινωνία του 21ου αιώνα απειλείται από το κατεστραμμένο φυσικό περιβάλλον, αδυνατεί να αντιμετωπίσει τον υπερπληθυσμό, μαστίζεται από τη φτώχια, την εγκληματικότητα, τις αυξανόμενες μορφές κατάθλιψης και παθήσεως των νεύρων.

Η Γη ολόκληρη είναι πλέον μια μεγάλη ομοσπονδία πόλεων και η Ελλάδα είναι μία από αυτές. Κάθε πόλη-κράτος έχει τον κυβερνήτη και την τοπική κυβέρνησή της και λογοδοτεί στην Ανώτατη Ομοσπονδιακή Κυβέρνηση. Όμως οι πολιτικές φατρίες, οι εταιρείες-κολοσσοί, το οργανωμένο έγκλημα, επιβάλλουν τη δική τους τάξη πραγμάτων, μια τάξη που πολλές φορές παρακάμπτει το νόμο, δημιουργώντας τη δική της πραγματικότητα.

Ο Νικ Δέλιος υπήρξε αριστούχος του Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, με εξειδίκευση στο ιατρικό λογισμικό. Η καριέρα του διαγραφόταν λαμπρή μέχρι την ημέρα που ο επικεφαλής της ερευνητικής ομάδας του, Δημήτρης Αργυρίου, μέλος της ελληνικής επιστημονικής και επιχειρηματικής ελίτ, παρουσίασε την πρωτότυπη και επαναστατική έρευνα του Νικ πάνω στον προγραμματισμό ηλεκτρονικών μοσχευμάτων ως δικό του επίτευγμα. Όταν ο Νικ αντέδρασε, ο Αργυρίου τον έδιωξε από την ομάδα, ματαιώνοντας ταυτόχρονα το γάμο του με την αδελφή του Ανίτα.

Ο Νικ, τσακισμένος, εγκατέλειψε τις ερευνητικές φιλοδοξίες του και υιοθέτησε έναν

Ξέρετε ότι...

..."καρδιά" του όλου εγχειρήματος είναι ο Ανέστης Κοκκινίδης, ραδιοφωνικός και τηλεοπτικός διαφημιστικός παραγωγός στην περιοχή της Βόρειας Ελλάδας, ο οποίος λόγω της δουλειάς του είχε σχεδόν όλη τη βασική υποδομή που χρειαζόταν για το φιλόδοξο αυτό εγχείρημα; Το σενάριο είναι δημιούργημα της φαντασίας της αδελφής του Μαρίνας, φιλολόγου, ενώ τη βασική σχεδίαση της πλοκής και των γρίφων είχε ο Άγγελος Βούγκας, ο οποίος μάλιστα είναι και βασικός πρωταγωνιστής του παιχνιδιού. Πιστεύω κάποια στιγμή να συναντηθούμε και να γνωριστούμε καλύτερα. Θα έχω πολλά να μάθω. Θεωρώ την εμπειρία τους από κάθε πλευρά πολύ σημαντική.



Για να πάρεις αυτό το μπουκάλι το οινόπνευμα, πρέπει να ανέβεις σε τρεις σειρές συρτάρια και όχι σε τέσσερις. Προσέξτε το καλά αυτό.



Δείγμα του Inventory σου.



Μιλώντας με τους χαρακτήρες που συναντάς, πρέπει να βρεις τον τρόπο που θα τους κάνεις να σου δώσουν τις πληροφορίες που θέλεις.

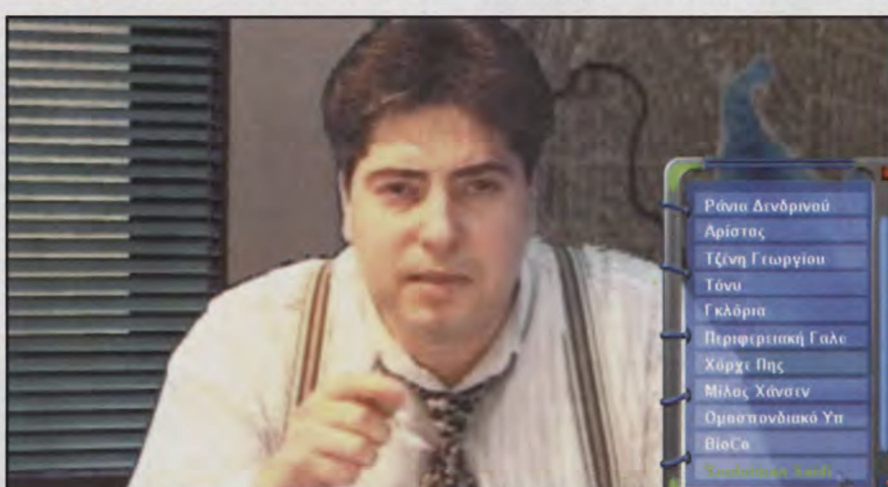
μποέμ τρόπο ζωής. Υστερα από μια περίοδο επικίνδυνων συναναστροφών, βουτηγμένη στον τζόγο και τη νύχτα, καταλήγει να κερδίζει τη ζωή του ως ντετέκτιβ που ειδικεύεται στην επίλυση υποθέσεων βιομηχανικής κατασκοπίας, εκμεταλλευόμενος τις ιατρικές γνώσεις του αλλά και τις γνωριμίες του στον υπόκοσμο.

Οταν ο Θάνος Πέκας, αστυνομικός επιθεωρητής και παλιός φίλος του, του αναθέτει ανεπίσημα να εξιχνιάσει τη δολοφονία ενός μικροαπατεώνα, ο Νικ, που χρειάζεται τα χρήματα, δέχεται χωρίς να υποψιαστεί πού θα μπλέξει. Αυτή η φαινομενικά απλή υπόθεση θα αποδειχθεί εξαιρετικά σκοτεινή και θα τον εμπλέξει σε αλλεπάλληλες συνωμοσίες. Τίποτα δεν είναι αυτό που φαίνεται, ενώ ξεφεύγει ακόμη και από τα όρια του πλανήτη.

Το σενάριο είναι αρκετά καλό. Η Μαρίνα Κοκκινίδου είχε μία ενδιαφέρουσα ιδέα και την έχει αναπτύξει ικανοποιητικά. Φυσικά, δεν μπορώ να σας αποκαλύψω τι συμβαίνει στο εκρηκτικό φινάλε. Ξέρω όμως ότι η Μαρίνα έχει έτοιμη και τη συνέχεια του παιχνιδιού, οπότε αν όλα πάνε καλά, ίσως ύστερα από 2-3 χρόνια μάθουμε ποιος είναι ο πραγματικός ρόλος του αδελφού της, εεε... του Αργυρίου εννοώ.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ είναι προοπτικής πρώτου προσώπου όσον αφορά στην κυρίως δράση και αλλάζουν σε τρίτου προσώπου στα video sequences, τρέχουν δε σε αναλύσεις από 640x480 έως 1.600x1.200. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, χρησιμοποιούνται 30.000 πολύγωνα σε κάθε οθόνη και καλύπτουν πλήρως τις όποιες απαιτήσεις του DirectX 8.1, αλλά αξιοποιούν και ΟΛΕΣ τις δυνατότητές του. Δεν έχω τις γνώσεις να κρίνω αυτό τον ισχυρισμό, αλλά τα γραφικά μού άφησαν ανάμικτα συναισθήματα. Στην αρχή του παιχνιδιού φαντάζουν σε μερικούς χώρους αρκετά φτωχά (π.χ. στους διαδρόμους της πολυκατοικίας σου), αλλά από τη μέση περίπου και μετά γίνονται αρκετά πλούσια και λεπτομερή. Μερικοί χαρακτήρες παρουσιάζουν προβλήματα στα κοντινά πλάνα (π.χ. αν δείτε την υπάλληλο του γραφείου Ερμής υπό γωνία), ενώ και τα βίντεο θα έπρεπε να είναι πιο καθαρά, σύμφωνα με τα σημερινά στάνταρ. Πάντως, πρέπει να αναφέρω ότι το παιχνίδι περιέχει περί τις 3 ώρες βίντεο και παίζουν συνολικά περί τους 36 χαρακτήρες. Μιλάμε για απίστευτη δουλειά, ειδικά για τα δεδομένα της ελληνικής πραγματικότητας. Επίσης, πρέπει να αναφέρω ότι δεν μου



Συζητώντας με διάφορους χαρακτήρες, θα εμφανίζεται ένα ειδικό μενού με ποικίλα θέματα. Πολλές φορές, ρωτώντας για το κατάλληλο θέμα, είτε θα προσθέτεις ένα καινούριο είτε θα μαθαίνεις μία διεύθυνση κ.λπ.

ΑΝΑΓΚΑΙΕΣ ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ

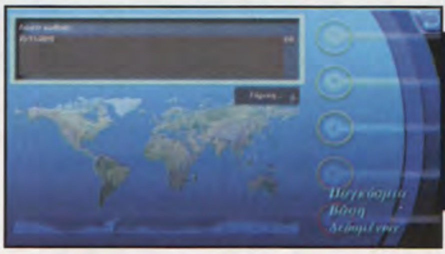
Στην προέκδοση που είδαμε και βάσει της οποίας έκανα τη μικρή παρουσίαση στο "Adventure & RPG News" υπήρχαν μερικά "τεχνικά" προβλήματα. Ειδικά εγώ με τις Matrox είχα αρκετά προβλήματα στη λειτουργικότητα και στα γραφικά του παιχνιδιού. Είναι προς τιμήν των παιδιών της Anima που τα περισσότερα τεχνικά σημεία που θίξαμε εγώ και ο Βαγγέλης κατά τη διάρκεια της συνάντησής μας στο περιοδικό τα έλαβαν υπόψη τους και τα διόρθωσαν στην τελική έκδοση του παιχνιδιού. Η τελική λοιπόν έκδοση δεν παρουσίασε σχεδόν κανένα πρόβλημα. Το τονίζω αυτό διότι το θεωρώ πολύ σημαντικό. Πρόσθεσαν μερικά hints σχετικά με τη δράση που πρέπει να κάνεις σε διάφορους χώρους, η οποία πριν φάνταζε "ξεκρέμαστη", οι οθόνες "φορτώματος" τώρα πια έχουν άμεση σχέση με το χώρο όπου θα κινηθείς (είναι πολύ ωραίες, θα μπορούσαν να είναι πολύ καλά wallpapers ή ακόμη και ένας screen saver του παιχνιδιού!), ενώ και η λειτουργικότητα των σχολίων που κάνει ο βασικός χαρακτήρας βελτιώθηκε. Εκαναν πολύ καλή δουλειά σε πολύ λίγο χρόνο. ΜΠΡΑΒΟ τους.



Οι Blues Wire, δυναμικό συγκρότημα στη Θεσσαλονίκη και όχι μόνο, ακούγονται και στο παιχνίδι!



Για να βρω αυτή την κρύπτη χρειάστηκα 2 1/2 μέρες! Φυσικά, με μία λύση τη βρίσκεις σε 3 δευτερόλεπτα...



Στο παιχνίδι πολλές φορές θα χρειαστεί να βάλεις διάφορους κωδικούς για να αποκτήσεις πρόσβαση στα στοιχεία που σ' ενδιαφέρουν.

άρεσε το παίξιμο των περισσότερων χαρακτήρων, εκτός 4-5 περιπτώσεων, όπως του αστυνομικού, της Δενδρινού κ.ά.

Ο ήχος είναι, προς μεγάλη μου έκπληξη, αρκετά καλός. Ο Γιώργος Κούκιαρης έχει κάνει εξαιρετική δουλειά. Η μουσική του συνδυάζει τη μελωδία με την ατμόσφαιρα και προσθέτει πολύ στο παιχνίδι. Τα ηχητικά εφέ είναι πολύ καλά, το ίδιο ισχύει μάλιστα για την καθαρά ηχητική απόδοση των χαρακτήρων. Για τις φωνές όμως των χαρακτήρων στο παιχνίδι θα έπρεπε, κατά τη γνώμη μου, να είχαν αναζητηθεί επαγγελματίες άνθρωποι του ραδιοφώνου, ώστε να υπάρξει η απαιτούμενη πλαστικότητα στις φωνές τους και να αποδοθεί σωστά η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

Η Anima επεξεργάστηκε μία δική της system engine, την οποία ονόμασε Whisper Engine. Εμείς είδαμε την 1.241b έκδοσή της, που μοιάζει σε σημαντικό βαθμό με την αντίστοιχη των παιχνιδιών του Tex Murphy. Η κίνηση σε κάθε χώρο ή τοποθεσία γίνεται σε πλήρες 3D περιβάλλον (δυστυχώς, λείπει η κίνηση σκύβω-σηκώνομαι στις μύτες των ποδιών μου που υπήρχε στα παιχνίδια της Access), στο οποίο υπάρχει σχεδόν πλήρης αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα που βρίσκονται τριγύρω σου. Η κίνηση μεταξύ των βασικών τοποθεσιών γίνεται μέσω ενός χάρτη σε τέσσερα επίπεδα, στον οποίο αποκαλύπτονται-ανοίγουν τοποθεσίες σιγά-σιγά καθώς μαθαίνεις κάποιες πληροφορίες γι' αυτές. Συνολικά υπάρχουν 22 τέτοιες τοποθεσίες που μπορείς να επισκεφθείς.

Γενικά το Interface είναι λειτουργικό. Με το αριστερό πλήκτρο του mouse εκτελείς την όποια δράση, ενώ με το δεξί παίρνεις μία περιγραφή του εν λόγω αντικειμένου (LOOK) ή προσπερνάς τα video sequences και, τέλος, με το Spacebar ή το μεσαίο πλήκτρο του mouse ανοιγοκλείνεις το Inventory. Σημειώστε εδώ ότι πατώντας το πλήκτρο SHIFT ενώ κινείσαι, αρχίζεις να τρέχεις.

Παρόλα αυτά, υπάρχουν συγκεκριμένα σημεία στο παιχνίδι όπου ο χειρισμός λειτουργεί αρνητικά. Αυτά τα σημεία έχουν να κάνουν με τον ιδιαίτερο χειρισμό μερικών αντικειμένων, όπως η περιστροφή μερικών από αυτά. Γενικά η διαδικασία στην περίπτωση αυτή είναι η εξής: στο Inventory σου



Ταξιδεύοντας στο διάστημα...



Ο χειρότερος, κατά τη γνώμη μου, γρίφος του παιχνιδιού. Πρέπει να ταιριάξεις τα 5 χαρτάκια για να σχηματίσεις ένα νούμερο που του λείπει το τελευταίο ψηφίο. Παιδεύτηκα πάνω από 4 ώρες και το καλύτερο που μπόρεσα να κάνω είναι αυτό. Με λίγη παραπάνω προσοχή, ο γρίφος αυτός θα μπορούσε να είναι πιο λειτουργικός από πλευράς χειρισμού.

ΟΙ ΚΕΝΤΡΙΚΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Ο Ανέστης Κοκκινίδης, διευθυντής της Anima και ουσιαστικός παραγωγός του παιχνιδιού, ο οποίος υποδύεται τον "κακό" Δημήτρη Αργυρίου.



Η αδελφή του Ανέστη στην πραγματική ζωή, η Μαρίνα, που έχει γράψει το σενάριο και τους διαλόγους του παιχνιδιού. Υποδύεται τη Ράνια Δενδρινού που για το χρήμα θυσιάζει πάρα πολλά.



Ο Αγγελος Βούγκας, που επιμελήθηκε τους γρίφους του παιχνιδιού, υποδύεται τον "ήρωα" του παιχνιδιού Νίκο Δέλιο, μία σάτιρα του Tex Murphy.



Τα δύο "μυαλά" του παιχνιδιού, η σεναριογράφος και ο υπεύθυνος γρίφων και σχεδιασμού δράσης. Στο παιχνίδι υποδύονται τον ντετέκτιβ και τη δικηγόρο.

κάνεις δεξί κλικ σ' ένα αντικείμενο. Αν αυτό έχει ειδική λειτουργία, το Inventory θα κλείσει και θα μείνει στον κέρσορα το συγκεκριμένο αντικείμενο. Τώρα κάνεις σ' αυτό αριστερό κλικ με το mouse, ώστε να εμφανιστεί το ειδικό κόκκινο πλαίσιο και πατάς CTRL. Κρατώντας το πατημένο και κινώντας αντίστοιχα το mouse, επιτυγχάνεις την περιστροφή των αντικειμένων, ώστε να δεις αν κρύβουν κάτι στο πίσω μέρος τους. Η δράση όμως αυτή μετατρέπεται σε πονοκέφαλο, όταν στο σπίτι της Δενδρινού θα πρέπει να ενοποιήσεις πέντε κομμάτια χαρτιού. Εγώ, πάντως, δεν τα κατάφερα και ευτυχώς που το παιχνίδι δεν έχει κάποιο "flag" που να απαιτεί τη "σωστή" ενοποίησή τους (όπως υπήρχε παλιά σ' ένα παιχνίδι του Tex Murphy), γιατί θα ήμουν ακόμη στο σημείο εκείνο. Τα αντικείμενα που βρίσκεις πρέπει να τα ελέγχεις προσεκτικά, μια και άλλα χρησιμοποιούνται μεταξύ τους και άλλα στο άμεσο περιβάλλον σου.

Τα saves είναι περίπου 99.999 (!), οπότε δεν θα έχετε κανένα πρόβλημα. Τέλος, σημειώστε ότι με το πλήκτρο PrintScrn τραβάς screenshots-εικόνες του παιχνιδιού, μία δυνατότητα που ελάχιστες ξένες παραγωγές ενσωματώνουν.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ είναι αρκετά καλή και σ' αυτό βοηθάει τόσο η αρκετά προσεγμένη ανάπτυξη της βασικής σεναριακής ιδέας, όπως αυτή που γίνεται στο παιχνίδι, αλλά και τα πολύ σωστά επεξεργασμένα video sequences που δίνουν ξεχωριστή λάμψη στην παρουσίαση-ανάπτυξη αυτή. Μου άρεσαν πάρα πολύ τα σχόλια του ήρωα, καθώς και ο αυτοσαρκασμός του, αν και βρίσκω τον τόνο της φωνής του λίγο υπερβολικό.

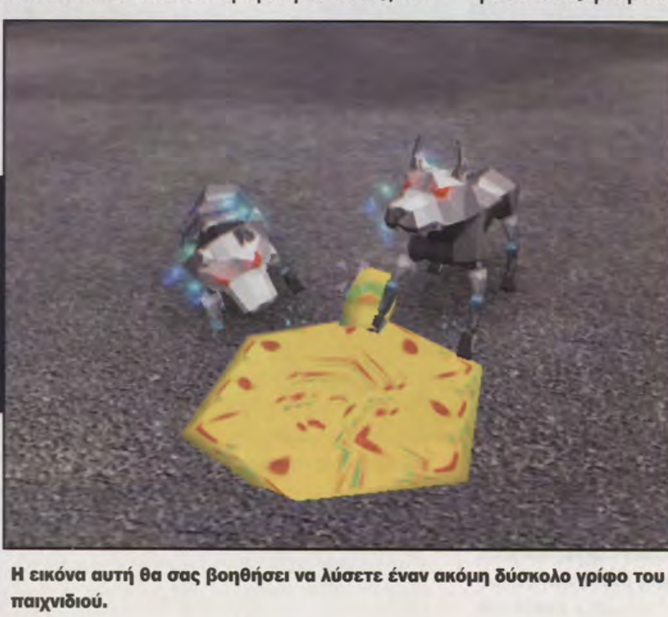
Η δράση είναι αρκετά δύσκολη, σε μερικά σημεία μάλιστα μπορεί να σας τρελάνει. Γενικά θα τη χαρακτήριζα αρκετά ενδιαφέρουσα, αν και απαιτεί πολλή σκέψη από το χρήστη. Αυτό που ξεκινά ως έρευνα για το φόνο ενός μικροαπατεώνα, θα εξελιχθεί σταδιακά σ' έναν πραγματικό εφιάλτη. Ειδικά προς το τέλος η ένταση ανεβαίνει πολύ και το παιχνίδι απαιτεί το μάξιμουμ από το χρήστη για να μπορέσει να προχωρήσει. Η δράση, πάντως, περιέχει αρκετό μυστήριο και μερικά αξιόλογα turning points που οδηγούν σε πολύ ενδιαφέρουσες σεναριακές "ανατροπές".



Μελετώντας ένα πτώμα.

Υστερα από δύο τεύχη θα ξεκινήσω να παρουσιάζω τη λύση του και είμαι σίγουρος ότι θα βοηθηθούν πάρα πολλοί χρήστες.

Οι γρίφοι είναι το σημείο που κατά τη γνώμη μου θέλει μάλλον τη μεγαλύτερη συζήτη-



Η εικόνα αυτή θα σας βοηθήσει να λύσετε έναν ακόμη δύσκολο γρίφο του παιχνιδιού.



Ιδού και ο διαστημικός σταθμός!



Μπαίνοντας στους υπονόμους, όπου θα βρεις ένα πτώμα και μία κάρτα εισόδου ασφαλείας.

ση. Μερικοί από αυτούς με βρίσκουν αντίθετο, αδυνατώ να βρω κάποια σαφή - ρεαλιστική λογική και το στοιχείο αυτό πιστεύω ότι θα βασανίσει αρκετά τους χρήστες. Το παιχνίδι δεν είναι fantasy game για να κάνει υπερβάσεις. Γενικά αρκετοί γρίφοι μού έδωσαν την αίσθηση ότι οι σχεδιαστές του υποτίμησαν σε σημαντικό βαθμό την άποψη ότι η δράση και οι γρίφοι ενός παιχνιδιού που εξελίσσεται στο σύγχρονο κόσμο πρέπει να είναι λογικοί. Ετσι, δεν έχει κανένα νόημα ο εξαιρετικός κατά τ' άλλα γρίφος στο σπίτι της Δενδρινού με τα 5 χαρτάκια. Πολύ απλά κανείς δεν αφήνει έτσι τέτοιον κωδικό στο σπίτι του. Αυτό έπρεπε να το είχαν προσέξει. Ή στο γραφείο Ερμής που, κάνοντας κλικ στη "σελήνη" σ' έναν πίνακα, ξεκλειδώνεις μία αποθήκη. Θεωρώ ότι τέτοιες πράξεις, όσο και αν φαντάζουν γοητευτικές, δεν έχουν λογική. Το λογικό θα ήταν να μπορούσες να βγάλεις την υπάλληλο από το γραφείο της για λίγο ή, ακόμη καλύτερα, να ερχόσουν βράδυ και να έβρισκες κάποιο καλά κρυμμένο κλειδί ή κουμπί που ν' ανοίγει την αποθήκη. Σκέφτεστε το γραφείο να έχει κόσμο και η υπάλληλος να χρειαστεί ν' ανοίξει την αποθήκη και να κάνει αυτή την κίνηση μπροστά σε τόσα μάτια;

Ενα άλλο σημείο που θέλει πολλή συζήτηση είναι οι κωδικοί του παιχνιδιού, τους οποίους χρησιμοποιείς είτε για ν' ανοίγεις πόρτες είτε για να αποκτάς πρόσβαση σε υπολογιστές. Οι περισσότεροι από αυτούς έχουν λογική, ο χρήστης όμως καλείται μερικές φορές να "μαντέψει" πολλά πράγματα. Θεωρώ ότι αυτό από τη μεριά των δημιουργών του παιχνιδιού είναι σωστό. Πολλές φορές για να βρεις ένα κωδικό πρέπει να συνδυάσεις στοιχεία ή να μαντέψεις κάποια άλλα. Απλώς και εδώ μερικοί κωδικοί θα έπρεπε να παρουσιάζονται αλλιώς.

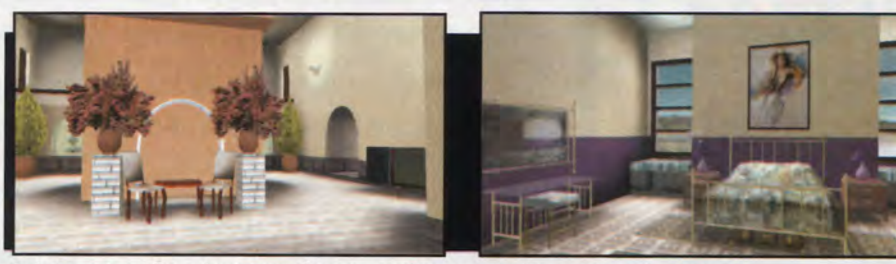
Σε γενικές γραμμές πρέπει να ξέρετε ότι το παιχνίδι είναι δύσκολο, αλλά αυτή η δυσκολία του δεν θα σταθεί εμπόδιο στο να το ευχαριστηθείτε από την αρχή μέχρι το τέλος. Από αυτή την πλευρά, δηλαδή της ψυχαγωγίας, το παιχνίδι πετυχαίνει απόλυτα. Εγώ - παρά τις όποιες αδυναμίες του - το ευχαριστήθηκα όσο λίγα.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Το ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ είναι το πρώτο ελληνικό adventure νέας γενιάς και τίποτα δεν μπορεί να το αλλάξει αυτό. Πρόκειται για μία πολύ φιλόδοξη παραγωγή, που δεν νομίζω ότι κανείς άλλος, εκτός προφανώς από τους δημιουργούς της, μπορούσε να φανταστεί. Σε γενικές γραμμές έχει γίνει πολύ καλή δουλειά, θα έλεγα εκτός ορίων της ελληνικής πραγματικότητας. Οταν όμως κάποιος θέτει τόσο ψηλά τον πήχη, πρέπει να είναι έτοιμος να δεχτεί και την κριτική, που μπορεί να μην είναι αυτή που ίσως έχει στο μυαλό του. Αν το παιχνίδι τελικά προωθηθεί στην ευρωπαϊκή αγορά, τότε οι δημιουργοί του πρέπει να ξέρουν ότι θα δεχτούν κριτική σε ορισμένους τομείς, όπως η ηθοποιία, οι ομιλίες, τα γραφικά και οι γρίφοι. Οι ξένοι δεν θα το αντιμετωπίσουν όπως εμείς που μπορεί και να του συγχωρούμε κάποιες αδυναμίες. Η κριτική τους θα είναι αμείλικτη, όπως συνήθως κάνουν.

Εύχομαι το παιχνίδι να πάει καλά και η Anima να μας δώσει τη συνέχειά του. Τότε είμαι σίγουρος ότι με την εμπειρία που τώρα πια έχουν αποκτήσει και ακούγοντας θετικά τις όποιες κριτικές γίνουν, θα μας δώσουν ένα πραγματικά ξεχωριστό adventure, ακόμη και για τα εκτός της Ελλάδας δεδομένα.

PC



Δείγμα των πολύ ωραίων γραφικών που περιέχει το παιχνίδι σε αρκετούς χώρους.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ 90

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΣΕΝΑΡΙΟ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΔΡΑΣΗ
90	90	94	90	90	85

Το πρώτο ελληνικό adventure game αξιώσεων είναι γεγονός. Πρόκειται για μία ιδιαίτερα φιλόδοξη παραγωγή, με βιντεοσκοπημένους χαρακτήρες, δύσκολους γρίφους και αρκετή δόση αυτοσαρκασμού. Βλέποντάς το δεν πιστεύεις στα μάτια σου! Δεν περίμενα ότι θα ερχόταν τόσο γρήγορα η μέρα που θα έβλεπα ένα τόσο επαγγελματικά φτιαγμένο ελληνικό adventure. Μπράβο στην Anima!

ADVENTURE

ACTION

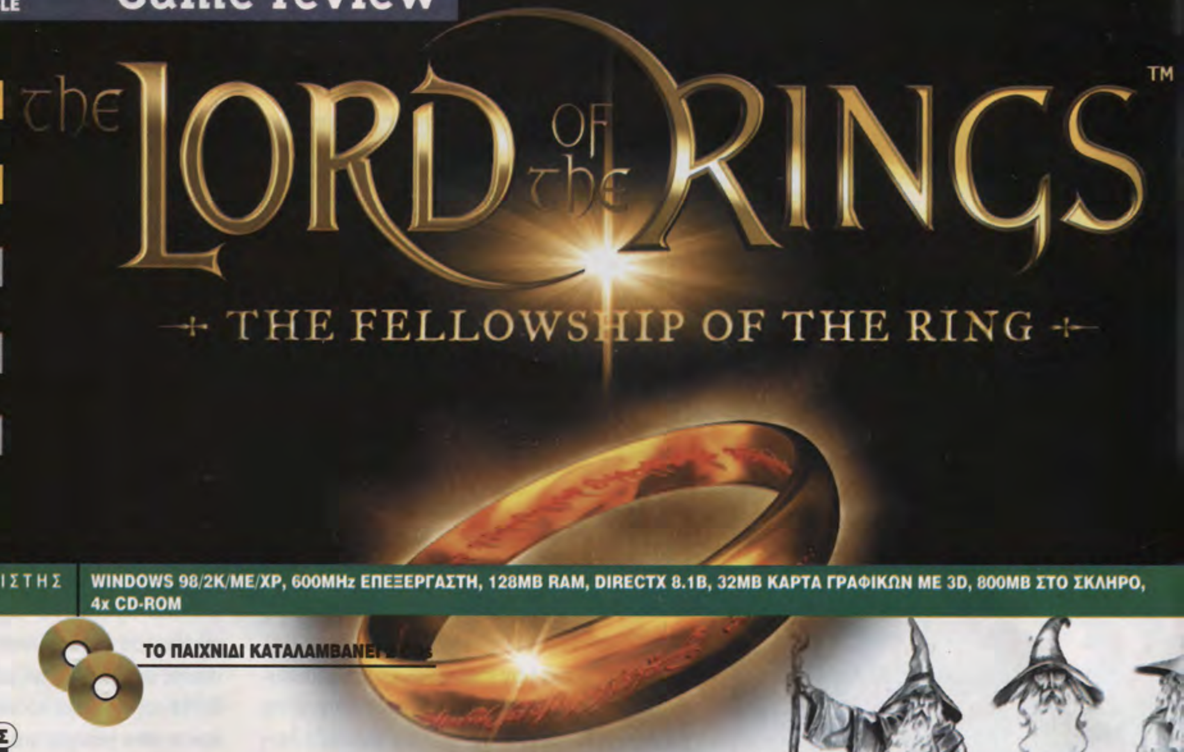
RPG

SIMULATION

STRATEGY

The Lord of the Rings™

The Fellowship of the Ring



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: WINDOWS 98/2K/ME/XP, 600MHz ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗ, 128MB RAM, DIRECTX 8.1B, 32MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 3D, 800MB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, 4x CD-ROM

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ · ΜΕΣΟ · ΑΝΩΤΕΡΟ · ΑΝΩΤΑΤΟ

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη — www.rpg.gr

Marketing, gaming και cult είναι το κύριο θέμα του review που θα διαβάσετε. Ισως να μην καταλαβαίνετε πώς συνδέονται αυτές οι έννοιες μεταξύ τους, όμως στην πορεία θα σας αποδείξω το συσχετισμό. Είναι πολύ λυπηρό που το "Lord of the Rings" κατέληξε να είναι η αρένα στην οποία μονομαχούν δύο μεγάλες εταιρείες, η Vivendi και η EA! Ειλικρινά κάτι τέτοιες στιγμές ντρέπομαι που είμαι gamer...

Μού 'φαγες όλα τα δαχτυλίδια! :)



Οπως όλοι θα γνωρίζετε, αυτή την περίοδο κυκλοφόρησαν δύο παιχνίδια βασισμένα στο "Lord of the Rings". Το πρώτο είναι το LotR: The Two Towers, το οποίο ανήκει στην EA (έχοντας τα δικαιώματα των ταινιών του Peter Jackson), ενώ το δεύτερο είναι το LotR: Fellowship of the Ring της Vivendi (με τα δικαιώματα των βιβλίων "Lord of the Rings"). Είδαν λοιπόν ότι έχει "ψωμί" ο χώρος και έπεσαν με τα μούτρα και οι δύο εταιρείες να αλωνίσουν την αγορά. Γιατί είμαι τόσο κακός, κυνικός και απόλυτος; Πολύ απλά γιατί εκνευρίζομαι όταν μερικές εταιρείες φτιάχνουν συγκεκριμένα παιχνίδια μόνο όταν δουν ότι θα κάνουν τρελές εισπράξεις. Γιατί τόσο καιρό τα δύο μεγαθήρια των Video Games (Vivendi και EA) δεν έφτιαχναν παιχνίδια για το "Lord of the Rings"; Επρεπε δηλαδή να δουν την επιτυχία της ταινίας του Peter Jackson και μετά να σκοτωθούν για τα δικαιώματα; Ετσι συνδέω λοιπόν την καταραμένη τριάδα (marketing-gaming-cult)



Nazgul ενόψει... Δυστυχώς δεν έχουν αποδοθεί τόσο καλά όσο στην ταινία.

Θετικά

- Το παιχνίδι περιλαμβάνει σκηνικά που κόπηκαν από την ταινία
- Πιστό στο σενάριο του βιβλίου
- Καλούτσικα γραφικά

Αρνητικά

- Υποτυπώδες gameplay, ανούσια δράση
- Τα RPG στοιχεία είναι ελάχιστα
- Λείπει το LOTR feeling
- Bugs στη μηχανή
- Μόνο 3 χαρακτήρες

Επειδή το παιχνίδι είναι action-adventure, τα quests που θα βρείτε και θα πρέπει να ξεπεράσετε είναι πολύ απλά και ορισμένες φορές παράξενα σε σύλληψη.

που ανέφερα στον πρόλογο. Τα παιχνίδια είναι αποτέλεσμα του marketing, που βασίζεται στο ότι σίγουρα θα πουλήσουν, μια και δεν υπάρχει αντίστοιχη gaming εμπειρία για το συγκεκριμένο cult του "Lord of the Rings"! Και ερωτώ: "are we victims?" Μην απαντήσετε...

ΣΕΝΑΡΙΟ - SINGLE PLAYER

Το σενάριο του παιχνιδιού είναι λίγο-πολύ γνωστό. Η υπόθεση στρέφεται γύρω από το πρώτο βιβλίο της τριλογίας "Lord of the Rings", το ταξίδι δηλαδή της Συντροφιάς προς τη Μόρντορ προκειμένου να καταστραφεί το δαχτυλίδι. Εν αντιθέσει με την ταινία του Peter Jackson, όπου έχουν παραλειφθεί αρκετά κομμάτια από το βιβλίο, οι περικοπές που έχουν γίνει στο παιχνίδι είναι πολύ λιγότερες! Παίζοντας το LotR: Fellowship of the Ring θα συναντήσετε σχεδόν όλες τις σημαντικές αναφορές της περιπέτειας όπως καταγράφονται στο βιβλίο (για παράδειγμα, τον Μπομπαντίλ, που απουσίαζε από την ταινία, θα τον βρείτε στο παιχνίδι). Αυτό βέβαια οφείλεται στο γεγονός ότι η εταιρεία δημιουργίας του συγκεκριμένου παιχνιδιού έχει τα δικαιώματα των βιβλίων και όχι της ταινίας, γι' αυτό ίσως σας ξενίσουν και τα πρόσωπα των μοντέλων των χαρακτήρων (διότι, καλώς ή κακώς, στο μυαλό σας όλοι οι ήρωες του "Lord of the Rings" έχουν τη φυσιογνωμία των αντίστοιχων ηθοποιών από την καταπληκτική ταινία).

Επειδή το παιχνίδι είναι action-adventure, τα quests που θα βρείτε και θα πρέπει να ξεπεράσετε είναι πολύ απλά και ορισμένες φορές παράξενα σε σύλληψη, όπως ο γρίφος με την καμπάνα στην αρχή του παιχνιδιού, που λύνεται ΜΟΝΟ εάν πετάξετε πέτρα (λογικό μεν, υπερβολικό δε). Ξεκινάτε να παίζετε χειριζόμενοι τον μικρό Frodo με τα τριχωτά πόδια (αναρωτιέμαι αν υπήρχε τότε ειδικό αποσμητικό), ενώ στην πορεία της περιπέτειας θα μπορείτε να χειριστείτε και άλλους ήρωες, όπως τον Gandalf the Grey και τον Aragorn. Δυστυχώς, λόγω του action χαρακτήρα του παιχνιδιού, οι χαρακτήρες σας δεν εξελίσσονται κατά τη διάρκεια της περιπέτειας (δηλαδή δεν υπάρχει το στοιχείο του level up). Είναι κάτι σαν platform δηλαδή, όπου ο χαρακτήρας από την αρχή μέχρι το τέλος είναι ο ίδιος. Φυσικά, το παιχνίδι δεν έχει επιλογή για multiplayer...

GAMEPLAY

Οντας action game, το LotR: Fellowship of the Ring αποτελεί ένα κλασικό παιχνίδι. Βλέπετε το χαρακτήρα σας από οπτική τρί-

Ξέρετε ότι...

...ετοιμάζεται και MMOPRG το οποίο θα είναι βασισμένο στο "Lord of the Rings"; Ευελπιστώ ότι θα δοθεί μεγαλύτερη προσοχή στο συγκεκριμένο τίτλο προκειμένου να μη διασυρθεί και άλλο το όνομα του "Lord of the Rings".

...η μεγάλη και τρανή εταιρεία Blizzard που όλοι αγαπήσαμε καθώς και η Sierra ανήκουν στη Vivendi; Ισως έτσι να εξηγείται η δημιουργία του τίτλου StarCraft: Ghost μόνο για κονσόλες.

Αν σας άρεσε...

...σας συνιστώ να δείτε οπωσδήποτε το Lord of the Rings: The Two Towers της EA που κυκλοφορεί για κονσόλες και ίσως να δοκιμάσετε το πιο παλιό, αλλά καταπληκτικό Fantasy action Severance: Blade of Darkness!





Στα ορυχεία της Mordor παραδόξως οι σχεδιαστές πέτυχαν πολύ καλά την ατμόσφαιρα.



Στο ρόλο του Aragorn υπερασπίζεστε το λαβωμένο Frodo.



Aragorn εν δράσει.

Fan sites

- www.lordoftherings.com
- www.lordoftherings.net
- www.lordoftherings.gr

του προσώπου με τη δυνατότητα για εναλλαγή στο πρώτο πρόσωπο (First Person Shooter). Το ρεπερτόριο κινήσεων του χαρακτήρα σας εξαρτάται από το ποιος είναι. Ενώ στην αρχή με τον Frodo μπορείτε μόνο να πετάτε (άπειρες!) πέτρες και να χτυπάτε τους αντιπάλους σας με το όπλο σας, αργότερα με τον Gandalf θα μπορείτε να ξαμολάτε και κανένα spellάκι. Ευτυχώς που υπάρχει αυτή η εναλλαγή ανάμεσα στους χαρακτήρες που χειρίζεστε, διότι εάν συνέχεια παίζατε με έναν χαρακτήρα (τον Frodo), τότε θα βαριόσαστε το παιχνίδι από τις πρώτες κιόλας στιγμές.

Επιπλέον υπάρχει ένα απλό inventory, στο οποίο φαίνονται ορισμένα κύρια quest items και συγκεκριμένα αντικείμενα για κάθε χαρακτήρα (όπως το The One Ring του Frodo). Εντύπωση προκαλεί επίσης ο χάρτης του παιχνιδιού, του οποίου δεν κατάλαβα τη χρησιμότητα. Μόλις πατήσετε το σχετικό κουμπί για το map, εμφανίζεται η εικόνα ενός χάρτη, χωρίς να αναφέρει πού είστε ή πού πρέπει να πάτε. Απλώς είναι ένας χάρτης (jpg δηλαδή) που δεν μπορείτε να κάνετε zoom in, ενώ με το πάτημα του αριστερού κουμπιού του mouse κλείνει. Εχουμε, λοιπόν, να κάνουμε μ' ένα άχρηστο και ανούσιο feature, με το οποίο δεν αξίζει να ασχοληθείτε!



Οι τρεις χαρακτήρες που θα χειριστείτε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι ο Gandalf, ο οποίος έχει αφθονία από spells και το σπαθί Glamdring, ο Aragorn, ο οποίος είναι ο πιο δυνατός χαρακτήρας από όλους, με ποικιλία επιθέσεων και την ικανότητα να χρησιμοποιεί και τόξο, και, τέλος, ο Frodo, ο οποίος αν και αδύναμος, έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί το δαχτυλίδι προκειμένου να γίνεται αόρατος και να διαφεύγει από τις δύσκολες καταστάσεις. Βέβαια, η παρατεταμένη χρήση του δαχτυλιδιού έχει και αρνητικά αποτελέσματα, καθώς οι Nazgoul και οι άλλοι υπηρέτες του Sauron θα μπορούν να σας βρουν πιο εύκολα!

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Δεν μπορώ να πω ότι τα γραφικά του παιχνιδιού είναι τόσο απογοητευτικά. Απλώς δεν έχουν αυτό το Lord of the Rings touch που είδαμε στην ταινία. Θα μπορούσα να τα χαρακτηρίσω ως... γραφικά για παιδιά! Πολύ χαριτωμένα, πολύ happy.. κάτι σαν pokemon. Οσο όμως και να σας αρέσουν τα γραφικά του παιχνιδιού, όταν αρχίζετε να παίζετε, θα δείτε ότι η engine είναι αρκετά εκνευριστική και δεν θα σας αφήσει να απολαύσετε το παιχνίδι. Σε αρκετά σημεία της πίστας ο χαρακτήρας κολλάει και δεν μπορεί να κινηθεί γιατί κάτι αόρατο φαίνεται να τον εμποδίζει. Μερικά από τα κολλήματα της engine είναι τα ακόλουθα: Δεν μπορείτε να πηδάτε πάνω από τοίχους, με δυσκολία θα υπερπηδάτε και θα σκαρφαλώνετε τα διάφορα εμπόδια και, τέλος, όταν φτάνετε σε απομακρυσμένα σημεία του χάρ-



Αναμνηστική φωτογραφία... Smileee :)

τη, θα βλέπετε το χαρακτήρα σας να πέφτει πάνω σε ένα αόρατο wall of force που κατά παράξενο και αξιοθαύμαστο τρόπο θα τον ακινητοποιεί! Κοινώς δεν υπάρχει αυτή η ελευθερία που θεωρείται δεδομένη σε άλλα παιχνίδια. Ετσι μπορεί να οδηγηθείτε σε δύο αποτελέσματα: είτε να εκνευριστείτε και να παρατήσετε το παιχνίδι αναφωνώντας "άι σιχτίρ" είτε να συμβιβαστείτε και να παίξετε "χορεύοντας" στο ρυθμό που θέλει το παιχνίδι.

ΤΡΙΖΟΥΝ ΤΑ ΚΟΚΚΑΛΑ ΤΟΥ TOLKIEN

Στον κινηματογράφο η μεταφορά του βιβλίου του Tolkien από τον καταπληκτικό Peter Jackson ήταν πολύ καλή, όπως επίσης στο χώρο των επιτραπέζιων παιχνιδιών από την Decipher, η οποία εξέδωσε το card game και το P&P RPG, και την Games Workshop, με το miniature strategy battle game. Ομως στο χώρο των video games η κατάσταση νομίζω ότι βγήκε εκτός ελέγχου.

Οι δύο εταιρείες (EA και Vivendi), αν και είχαν τη δυνατότητα να φτιάξουν σοβαρά παιχνίδια, αντάξια του ονόματός τους, το μόνο που κατάφεραν ήταν να δημιουργήσουν από ένα action game! Σίγουρα το παιχνίδι της EA έχει καλύτερα γραφικά και είναι πιο ατμοσφαιρικό, δεν παύει όμως να είναι action. Πιστεύω λοιπόν ότι τα video games που βασίζονται στο έργο του Tolkien θα έπρεπε να είναι Role Playing και όχι αυτά τα μιάσματα που δεν καταφέρνουν σε κανένα σημείο να αποδώσουν το βάθος του έργου του Tolkien, την ιστορία της Middle Earth και την ατμόσφαιρα του Lord of the Rings! Για να δημιουργηθεί όμως ένα παιχνίδι αντάξιο του Lord of the Rings και της Middle Earth έπρεπε να δαπανηθεί ο διπλάσιος χρόνος, το διπλάσιο μεράκι και, φυσικά, να γίνονται συνεχείς συγκρίσεις με τα βιβλία του Tolkien. Αρα ποια ήταν η εύκολη λύση; Βγάζουμε ένα action-άκι... και όλοι είμαστε happy. Οι παίκτες θα το αγοράσουν γιατί δεν υπάρχει κάτι αντίστοιχο με το Lord of the Rings στην αγορά και εμείς θα βγάλουμε τα λεφτάκια μας!



Ολοκληρώνοντας το πρώτο quest με την καμπάνα.



Ιδού ποιος είναι υπεύθυνος για όλη την ταλαιπωρία που θα υποστεί ο Frodo και η παρέα του.

Ο ήχος είναι καλός, χωρίς όμως κάτι που να ξεχωρίζει. Απλώς υπάρχει στο παρασκήνιο, ίσα-ίσα για να ακούτε κάτι. Το speech είναι και αυτό καλό, όπως και τα ηχητικά εφέ...

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Οντας πωρωμένος με το "Lord of the Rings", περίμενα κάτι καλύτερο από αυτό το παιχνίδι. Φέροντας τόσο βαρύγδουπο όνομα, το παιχνίδι δέχτηκε πολύ αυστηρή κριτική από τον παγκόσμιο Τύπο. Εάν ήταν ένα απλό, συνηθισμένο παιχνίδι, πιστεύω ότι θα χαρακτηριζόταν απλώς μέτριο. Οντας όμως ένα παιχνίδι βασισμένο στο "Lord of the Rings", δέχτηκε την πιο αυστηρή κριτική από όλους και αυτό διότι οι δημιουργοί του όφειλαν να δώσουν τη μεγαλύτερη δυνατή προσοχή κατά τη δημιουργία του και όχι να τρέξουν να προλάβουν προκειμένου να το βγάλουν στην αγορά προτού κυκλοφορήσει η νέα ταινία.

Επειδή έτυχε να δω και το παιχνίδι της ΕΑ, Lord of the Rings: The Two Towers (για PlayStation 2), ομολογώ ότι είναι πολύ καλύτερο, παρόλο που η θεματολογία του πηγάζει από διαφορετικό βιβλίο. Μπορεί το παιχνίδι της ΕΑ να μην είναι RPG, είναι όμως πολύ πιο ρεαλιστικό, με πολλή ένταση, κλάσεις ανώτερα γραφικά, σκηνές από την ταινία και, τέλος, με τους ήρωες όπως ακριβώς τους είδαμε στην ταινία! Εάν λοιπόν έχετε κονσόλα ή πρόσβαση σε κάποια, αφήστε αυτό το παιχνίδι και δοκιμάστε το Lord of the Rings: The Two Towers της ΕΑ και θα πάθετε ταράκουλο...

Λυπάμαι που ένα παιχνίδι με τόσο καλό background έγινε ένα κακόγουστο αστείο, αμαυρώνοντας το όνομα του "Lord of the Rings" στο χώρο των video games. Εάν ήμουν κάποιος από τους απογόνους του J.R.R.Tolkien, θα έκανα μήνυση στη Vivendi για συκοφαντική δυσφήμηση!

PC



Περίμενα κάπως πιο όμορφη την Galadriel.



Εδώ θα γίνει η πρώτη μεγάλη μάχη με τα Nazgul!



Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ
81	89	91	90	70	72

Νομίζω ότι ήμουν πολύ επιεικής στη βαθμολογία!

ADVENTURE

ACTION

RPG

SIMULATION

STRATEGY

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM II/450MHz, 128MB RAM ΧΩΡΟΣ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, 1,2GB, 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΜΕ 16MB RAM

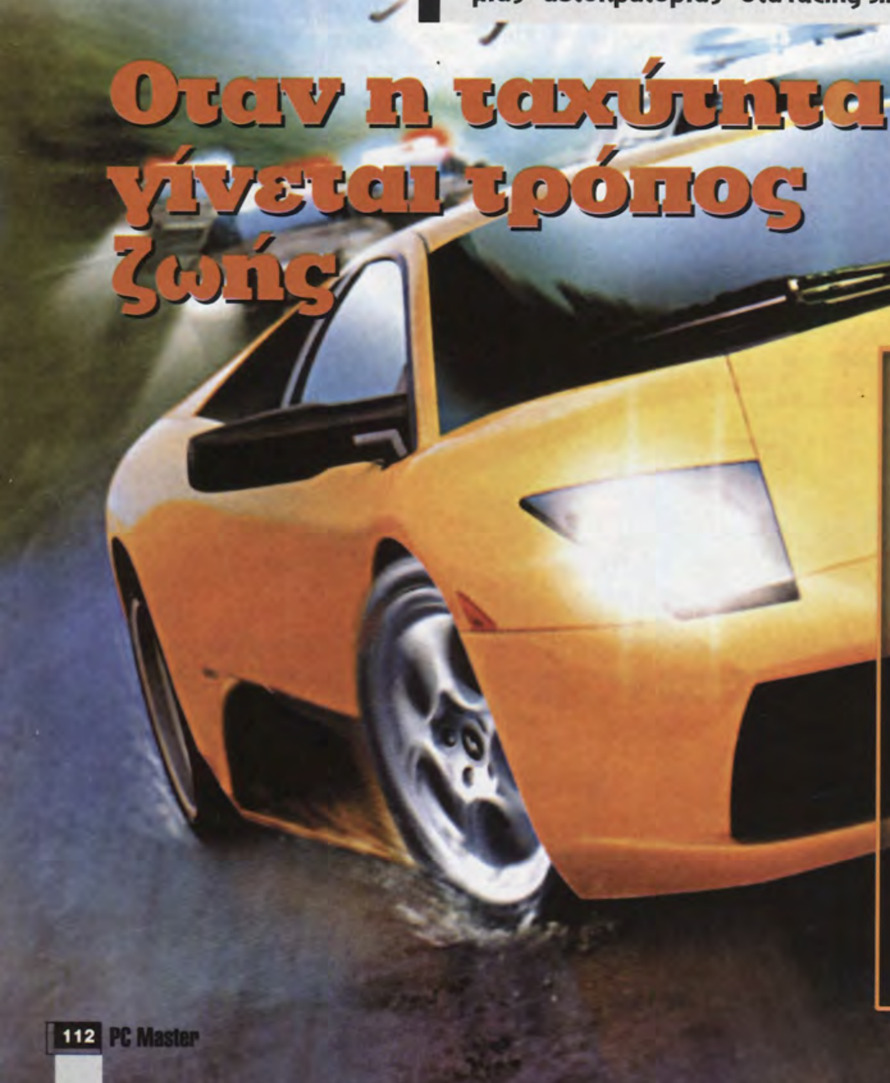
ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

του Μανώλη Φουρνιστάκη manfg13@yahoo.gr

Υπάρχουν πολλά computer games σε διάφορες κατηγορίες που έχουν δημιουργήσει τη δική τους ιστορία. Θυμάμαι στα τέλη του '95, όταν το "PC Master" κυκλοφορούσε τεύχος με το πρώτο CD, το οποίο ήταν γεμάτο demos παιχνιδιών. Ενα απ' αυτά ήταν το Need For Speed, το οποίο έμελλε να είναι το πρώτο μέρος μιας "αυτοκρατορίας" στα racing simulations.

Οταν η ταχύτητα γίνεται τρόπος ζωής



Το Need For Speed έχει "παρελάσει" από τους σκληρούς δίσκους των περισσότερων από εμάς και όσοι το είδαμε ασχοληθήκαμε με αυτό με τις ώρες. Πάντα στον οπτικοακουστικό τομέα έφερνε την επανάσταση, αναλόγως της εποχής που κυκλοφορούσε, ενώ στο επίπεδο ρεαλισμού στην οδήγηση άλλοτε τα κατάφερνε και άλλοτε όχι. Υπάρχουν sequels που έμειναν αξέχαστα και άλλα που ναι μεν εντυπωσίασαν, αλλά γρήγορα ξεχάστηκαν. Κατά την άποψή μου, ακόμη και σήμερα ένα από τα κορυφαία Need For Speed είναι το πρώτο! Το Need For Speed 1 ήταν εκείνο που έφερε τα πάνω κάτω στα racing sims, με γραφικά απίστευτα και με μοντέλο οδήγησης καταπληκτικό! Και μόνο το γεγονός ότι σου έδινε την αίσθηση ότι οδηγείς πραγματικά ένα "dream" αυτοκίνητο, το τοποθετεί στα υψηλότερα σκαλοπάτια του Hall of Fame των racing games. Από



Wow



Ματά ξανά wow

Θετικά

- Πολύ καλό σενάριο
- Χαμηλές απαιτήσεις
- Πολύ απλό... για μωρά

Αρνητικά

- Σε ορισμένα σημεία είναι υπερβολικά δύσκολο!
- Χοντροκομμένα γραφικά
- Τετριμμένο gameplay
- Θα το βαρεθείτε εύκολα, αφού δεν έχει τίποτα το εντυπωσιακό να προσφέρει



Αντε πιο γρήγορα!!!



Τι έγινε, παιδιά, συννέφιασε;

Το γεγονός ότι πρέπει να πασχίσετε αρκετά για να καταφέρετε να ξεκλειδώσετε όλες τις πίστες και τα διαθέσιμα αυτοκίνητα δίνει ένα ισχυρό κίνητρο για να παίζετε για πολύ καιρό το NFS Hot Pursuit 2.

την άλλη, το 2ο Need For Speed δεν έλεγε και ιδιαίτερα πράγματα, σε αντίθεση με το 4ο μέρος και το High Stakes, τα οποία ήταν εξαίρετα. Το Porsche 2000 Unleashed, κοινώς το NFS 5, αν και μου άρεσε πάρα πολύ - το είχα εκθειάσει δεόντως στο αντίστοιχο review -, είχε χάσει κάπως την ταυτότητά του ως Need For Speed, αν και δεν έπαυε να είναι ένα αξιόλογο μέλος της "οικογένειας".

Απ' ό,τι δείχνουν τα πράγματα, η ΕΑ είναι διατεθειμένη να συνεχίσει αυτήν την πετυχημένη σειρά, κάτι που καταδεικνύεται από τον "Βενιαμίν", το νεότερο δηλαδή μέλος του Need For Speed, το Hot Pursuit 2. Οπως κάθε νέο NFS, έτσι και το Hot Pursuit II καλείται να συνεχίσει την παράδοση της συγκεκριμένης σειράς. Λοιπόν, πάρτε μαζί σας τα γυαλιά ηλίου, φορέστε κι ένα ζευγάρι γάντια (ξέρετε, από εκείνα που έχουν κομμένα τα δάχτυλα) και μην ξεχάσετε, βέβαια, τα κλειδιά του αυτοκινήτου, για μια τρελή, πέρα από τα όρια οδήγηση. Μόνο προσοχή... Οι άνθρωποι με τα "μπλε" καραδοκούν.

HOT PURSUIT

Οπως προδίδει και ο τίτλος του παιχνιδιού, κύριο χαρακτηριστικό του είναι η καταδίωξη των αστυνομικών, ένα χαρακτηριστικό που έχουμε συναντήσει και σε προηγούμενα NFS, αλλά στο συγκεκριμένο επεισόδιο παίζει σημαντικό ρόλο για την καριέρα σας. Τα πράγματα είναι πολύ απλά. Αν θέλετε να οδηγήσετε όλα τα αυτοκίνητα που σας προσφέρει ο τίτλος, πρέπει να μαζέψετε όσο το δυνατόν περισσότερους πόντους. Για να το καταφέρετε αυτό, θα πρέπει σε κάθε πίστα αφ' ενός να τερματίσετε πρώτος, αφ' ετέρου να αποφύγετε τη σύλληψη. Κάθε φορά που κάποιο περιπολικό σταματά την καταδίωξή του γιατί δεν μπορεί να σας πιάσει (ε, δεν είμαστε τυχαίοι οδηγοί!), προστίθενται πόντοι στο ενεργητικό σας, κάτι το οποίο επίσης συμβαίνει όταν τερματίζετε σε μία από τις 3 πρώτες



Α, καλό αμαξάκι.

Ξέρετε ότι...

...και οι αστυνομικοί διαθέτουν supercars; Αν όχι, μάθετέ το για να είστε προετοιμασμένοι όταν θα τους αντιμετωπίσετε.

NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2



Σιγά μη σ' αφήσω να με περάσεις!



Δάσος... Λες να επιτρέπεται το πικνίκ;

θέσεις. Αλλά δεν είναι μόνο αυτό. Υπάρχουν 33 προκλήσεις αν επιλέξετε το Hot Pursuit Game mode, από απλές προσπάθειες να ξεφύγετε μέχρι εξουθενωτικούς γύρους νοκ άουτ, με τα περιπολικά να κάνουν τα αδύνατα δυνατά για να σας συλλάβουν. Αν επιλέξετε το πρωτάθλημα, θα διαπιστώσετε πως αυτό είναι κάτι ανάλογο με το Hot Pursuit, μόνο που δεν έχει... hot pursuit. Σε απλά ελληνικά, δεν έχει αστυνομία να σας κάνει τη ζωή δύσκολη. Μετά υπάρχουν τα Single Challenge, σε αγώνα ταχύτητας ένας προς έναν, και το Quick race, όπου μπορείτε να επιλέξετε αν θα υπάρχει παρουσία αστυνομίας ή αν θα γίνετε οι ίδιοι αστυνομικοί, οπότε σε προκαθορισμένο χρόνο θα πρέπει να συλλάβετε τους "παράνομους" οδηγούς.

Σε γενικές γραμμές, και μόνο το γεγονός ότι πρέπει να πασχίσετε αρκετά για να καταφέρετε να ξεκλειδώσετε όλες τις πίστες και τα διαθέσιμα αυτοκίνητα, δίνει ένα ισχυρό κίνητρο για να παίζετε για πολύ καιρό το NFS Hot Pursuit 2. Αν καταφέρετε και τελειώσετε την καριέρα σας στο Hot Pursuit mode, σίγουρα το ενδιαφέρον μειώνεται κάπως, αλλά μην ξεχνάτε και το Multiplayer, το οποίο, πιστέψτε με, δίνει πολλές συγκινήσεις. Βέβαια, με modem 56 KB/s μην περιμένετε θαύματα, αλλά με μια ISDN γραμμή κάτι πάει να γίνει (τι θα γίνει επιτέλους με τις DSL γραμμές, αμάν πια!!).

Τώρα, οι λάτρεις του ρεαλισμού να μην περιμένουν ιδιαίτερα πράγματα. Από την ΕΑ έχει δοθεί βάρος στην ταχύτητα και τη δράση. Σίγουρα, υπάρχουν αισθητές διαφορές από αμάξι σε αμάξι, όπως το πόσο εύκολα στρίβουν ή φρενάρουν και κατά πόσο καλά δουλεύει το χειρόφρενο. Βέβαια, όταν η ΕΑ, στο συγκεκριμένο sequel, αναφέρεται σε need for speed το εννοεί, οπότε το Hot Pursuit 2 θα ικανοποιήσει όλους όσοι είναι "εθισμένοι" στην ταχύτητα. Αυτό που βοηθά την κατάσταση, πάντως, είναι το γεγονός ότι ακόμα και αν τρακάρετε το αυτοκίνητο, μπορεί να δείτε τις λαμαρίνες να "τσαλακώνονται" ελαφρώς, αλλά το ίδιο το αυτοκίνητο να μην επηρεάζεται καθόλου, κάτι που ίσως να μην αρέσει και τόσο σε όσους θα ήθελαν παραπάνω ρεαλισμό. Εντούτοις, η θυσία αυτή είναι απαραίτητη για χάρη της δράσης.

Η ΑΣΦΑΛΤΟΣ ΣΤΙΣ ΦΛΟΓΕΣ

Δείτε τι αυτοκίνητα θα έχετε τη δυνατότητα να οδηγήσετε στο Hot Pursuit 2 και μην ξεχνάτε: η ζώνη σώζει ζωές!

1. Aston Martin
2. Vanquish
3. BMW M5
4. BMW Z8
5. Chevrolet Corvette Z06
6. Dodge Viper GTS
7. Ferrari F50
8. Ford Mustang Cobra
9. Ford TS-50
10. Ferrari 360 Spider
11. HSV Coupe GTS
12. Jaguar XKR
13. Lamborghini Diablo VT 6.0
14. Lamborghini Murcielago
15. Lotus Elise
16. McLaren F1 LM
17. Mercedes CL55
18. Mercedes CLK-GTR
19. Opel Speedster
20. Porsche 911 Turbo
21. Porsche Carrera GT
22. Vauxhall VX220

Μάλιστα, 22 αμαξάκια. Οχι κι άσχημα!



Ενα από τα πολλά shortcuts που θα συναντήσετε σε όλες τις πίστες.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Δεν νομίζω πως θα έπρεπε να αναφερθούμε εκτενώς σε αυτές τις παραμέτρους. Από το πρώτο κιόλας μέρος της σειράς, η ΕΑ φρόντιζε να της δίνει αίγλη μέσα από τα καταπληκτικά οπτικοακουστικά εφέ. Συνεπώς, το Hot Pursuit 2 δεν θα ήταν δυνατόν να ξεφύγει από αυτόν τον κανόνα. Με άλλα λόγια, βλέπουμε όμορφα γραφικά, τα οποία αξιοποιούν τεχνολογίες των νέων καρτών γραφικών με την παράλληλη όμως απαίτηση για ισχυρούς επεξεργαστές και μεγάλη ποσότητα μνήμης. Χαρακτηριστικό είναι ότι οι ελάχιστες απαιτήσεις κάνουν λόγο για 128MB RAM, ενώ αναφέρεται πως απαιτείται τουλάχιστον ένας Pentium II/450MHz. Γνώμη μου είναι πως αν δεν διαθέτετε επεξεργαστή με άνω του 1GHz ρολόι, να ξέρετε ότι δεν θα απολαύσετε στο μέγιστο δυνατό τα γραφικά του NFS Hot Pursuit 2.

Το εντυπωσιακό χαρακτηριστικό του Hot Pursuit II, όμως, είναι η λεπτομέρεια στην απόδοση των αυτοκινήτων. Τόσο τα map textures όσο και τα μοντέλα έχουν σχεδιαστεί σχεδόν άψογα. Ακόμη, αν τα κακόμοιρα τα αυτοκίνητα τα πηγαίνετε από τοίχο σε τοίχο και από δέντρο σε δέντρο, θα βλέπετε πάνω στο σασί τα αποτελέσματα της οδήγησή σας. Μη φανταστείτε τίποτα το ιδιαίτερο, απλώς κάποια σημεία του αυτοκινήτου θα είναι ελαφρώς παραμορφωμένα, χωρίς ωστόσο να επηρεάζεται η οδήγησή του. Εκείνο που μου έκανε αρνητική εντύπωση είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει κάμερα μέσα από τη θέση του οδηγού, απ' όπου να φαίνεται το ταμπλό και το τιμόνι. Μια κάμερα συνυφασμένη με τα NFS, αφού αυτή η οπτική σού έδινε την αίσθηση πως βρίσκεσαι εκεί. Σε γενικές γραμμές οι κάμερες είναι περιορισμένες - μόνο τρεις όταν ο παίκτης οδηγεί και άλλες τρεις οι οποίες ενεργοποιούνται μόνο αν γίνει κάποια εντυπωσιακή ενέργεια κατά τον αγώνα, όπως ένα άλμα που ενεργοποιεί μία εξωτερική κάμερα και δείχνει το άλμα που γίνεται εκείνη τη στιγμή σε αργή κίνηση.

Οι πίστες, ή αλλιώς τα tracks, είναι εξίσου εντυπωσιακά. Ανέκαθεν τα Need For Speed προσέφεραν εντυπωσιακές πίστες. Το ίδιο συμβαίνει και στο τελευταίο, με τη διαφορά ότι είναι σχετικά λίγες. Επίσης, θα παρατηρήσετε πως τα tracks είναι χωρισμένα σε Tropical, Mediterranean, Mountain κ.λπ., περιλαμβάνοντας τρεις πίστες το καθένα. Κάθε πίστα προοδευτικά μεγαλώνει, αλλά αυτό οφείλεται στο ότι προεκτείνεται η πρώτη. Δηλαδή, τρέχετε στην καινούρια και μόλις αυτή τελειώσει συνεχίζετε στην προηγούμενη. Αυτό δεν μου άρεσε ιδιαίτερα, αλλά θα προτιμούσα περισσότερες διαφορετικές πίστες. Ανάμεσα σε αυτά τα tracks υπάρχει έντονο το ελληνικό στοιχείο. Πιο συγκεκριμένα, το track Mediterranean δεν είναι άλλο από ελληνικά νησιά με τα όλα τους. Με τα αρχαία τους, το λιμανάκι, την παραλία και τα νησιώτικα σπίτια με τα λουλούδια στους κήπους και στα παράθυρα. Το Ηρώδειο ή τον Παρθενώνα, τώρα, πώς τα τοποθέτησαν σε νησιά, αυτό ακόμα δεν το έχω καταλάβει.

Ο ήχος, από την άλλη, είναι καταπληκτικός. Ειδικά οι κάτοχοι καρτών όπως Sound-Blaster Live και άνω - γενικά κάρτες που υποστηρίζουν EAX -, και 4 ηχεία με subwoofer, θα χαρούν για την επένδυση που έχουν κάνει. Κατά τη διάρκεια του αγώνα το δωμάτιό σας θα μετατρέπεται στο track που γίνεται ο αγώνας εκείνη τη στιγμή, τουλάχιστον ατμοσφαιρικά. Αξιόλογα και προσεγμένα τα εφέ, ιδίως τα ambient, εκείνα δηλαδή που ακούγονται σε διάφορα σημεία της πίστας. Τηρώντας η ΕΑ την παράδοση, έχει επενδύσει το Hot Pursuit II με εξαιρετικά μουσικά κομμάτια, τα οποία είναι κατά κύριο λόγο hard rock, alternative και new wave. Εφόσον έχετε ισχυρό μηχάνημα, το οπτικοακουστικό σύνολο του Need For Speed: Hot Pursuit II σίγουρα δεν θα σας αφήσει δυσαρεστημένους.

PC



Αυτοί εκεί έγιναν κομμάτια!



ΦΥΓΕ ΑΠΟ ΤΗ ΜΕΣΗ!!

Μια δεύτερη γνώμη

Σπουδαία γραφικά -χωρίς να φέρνουν την επανάσταση των πρώτων NFS-, πολύ καλός και δυναμικός ήχος. Από εκεί και πέρα; Μια απ' τα ίδια. Το παιχνίδι είναι ακόμα ένα... "expansion" του Need for Speed 2, καθώς από αυτό και μετά τα NFS παρέμειναν μάλλον στάσιμα, εφευρίσκοντας και προσθέτοντας μηδαμινά στοιχεία. Για να μην τα πολυλογώ, το Hot Pursuit 2 είναι ένα πολύ διασκεδαστικό racing game για όσους δεν έχουν παίξει κάποιο από τα πρώτα παιχνίδια της σειράς. Για τους υπόλοιπους, μάλλον παλιούς, δεν προσφέρει κυριολεκτικά τίποτα, εκτός και αν καίγονται να το εντάξουν στη συλλογή τους...

Χάρης Κλάδης

Αν σας άρεσε...

...δείτε τα προηγούμενα Need For Speed.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
85	94	94	85	75

Άλλο ένα Need For Speed, το οποίο αν και εξαιρετικό, δεν διαφέρει και πολύ από τα προηγούμενα.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

MECHWARRIOR 4 MERCENARIES

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PENTIUM III 700, 128MB RAM, 16MB 3D ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, 1GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 8x CD-ROM DRIVE, DIRECTX 8.1, WINDOWS 98/ME/2000/XP/

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

του Χρήστου Μάντζιου dimaggio31@hotmail.com

Το νέο stand-alone add-on για το MechWarrior 4, που έκλεισε δύο χρόνια ζωής, είναι πλέον στα ράφια των καταστημάτων. Ονομάζεται Mercenaries και δεν ζητά από εσάς να παλέψετε για κάποιο υψηλό ιδανικό, αλλά για το χρήμα και μόνο.



Τη δόξα πολλοί εμίσησαν, το χρήμα ουδείς

Βρισκόμαστε στο 3066 και η πολιτική αναταραχή έχει επιφέρει ρήξη μεταξύ της Federated Commonwalth και της Lyran Alliance, προκαλώντας εμφύλιο πόλεμο. Η σύγκρουση ξεκίνησε με την κήρυξη του πολέμου από τον Victor Davion στην αδερφή του Lyran Archon Katrina Steiner, αφού τη θεώρησε υπεύθυνη για τη δολοφονία του αδερφού τους Arthur.

Σε αυτή την πάλη ταλαντούχοι MechWarriors (όπως εσύ) έχουν μεγάλη ζήτηση. Η MRBC έχει ζητήσει από τη νεότευκτη εταιρεία σου την παροχή των υπηρεσιών της. Μόλις λοιπόν αποφασίσεις κάτω από τη σημαία ποιου "σπόνσορα" θα ταχθείς - Wolf's Dragoons, Northwind Highlanders, Kell Hounds ή Gray Death Legion - η εταιρεία σου θα έχει την άδεια να ξεκινήσει να δουλεύει.

ΟΙ ΒΑΣΙΚΕΣ ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΕΙΣ

Μετά το σύντομο αυτό briefing, που ανταποκρίνεται στο concept του add-on κατά 100%, είσαι έτοιμος να πιάσεις δουλειά. Οι περιπέτειές σου στο Mercenaries εκτυλίσσονται σε 9 διαφορετικά πλανητικά συστήματα, με μεγάλες περιβαλλοντικές διαφορές μεταξύ τους. Επίσης, υπάρχει ο Solaris VII, κάτι σαν την Disneyland του σύμπαντος, όπου mechs παλεύουν για τη δόξα και το χρήμα μπροστά στα αδηφάγα μάτια ενός ενθουσιώδους κοινού.

Ξεκινάς την περιπέτεια μαζί με άλλους τρεις mech pilots υπό τις διαταγές σου και τέσσερα light mechs στο οπλοστάσιο της εταιρείας. Οι αποστολές σου είναι



Στην αρχή ξεκινάτε με ένα light mech, αλλά με τις επιτυχίες αυτό θα αλλάξει.

Θετικά

- Καινούρια mechs, όπλα και εξοπλισμός
- Αρκετά εθιστικό
- Οι αποστολές στον Solaris αξίζουν

Αρνητικά

- Μικρό σε διάρκεια
- Σχετικά παλιά μηχανή γραφικών



Το παιχνίδι εξελίσσεται σε ένα σύμπλεγμα 9 αστρικών συστημάτων, ενώ ο Solaris VII είναι κάτι σαν bonus stage.

Η ιδέα του Solaris VII από μέρους των σχεδιαστών του παιχνιδιού βρήκε σίγουρα στόχο και προσφέρει μια πολύ καλή εναλλακτική διαδρομή στο μονότονο κάποιες στιγμές κόσμο του Mercenaries.

διαθέσιμες σε αρκετά πλανητικά συστήματα, ενώ όταν εκπληρώνεις μία, εμφανίζονται και άλλες στο ίδιο σύστημα. Η ανταμοιβή σου για τις επιτυχίες σου είναι το ζεστό χρήμα, ενώ κάποιες φορές έχεις δικαίωμα μεριδίου σε λάφυρα, εμπλουτίζοντας έτσι το οπλοστάσιό σου με νέα, καλύτερα mechs και gear. Καινούριο εξοπλισμό (όπλα και mechs), καθώς και νέους πιλότους μπορείς να αποκτήσεις και από την ευρύτερη αγορά (το λεγόμενο free market), ελαφραίνοντας βέβαια ανάλογα το παχύ πορτοφόλι σου. Μπορείς να έχεις μάλιστα, αν διαθέτεις το ανάλογο χρήμα, έως και οκτώ πιλότους υπό τις διαταγές σου, οι οποίοι στη μάχη είναι χωρισμένοι σε δύο γκρουπ, τα οποία αποκαλούνται "lances".

Η μονάδα σου καθώς εκπληρώνεις τις αποστολές κερδίζει φήμη. Αν τα καταφέρνεις πολύ καλά στις μάχες και επιδεικνύεις εξαιρετική ανδρεία, θα κερδίζεις πόντους στο nobility της μονάδας σου, ενώ ορισμένες πράξεις (π.χ. αλλαγή στρατοπέδου στη μέση της μάχης) θα σου προσδώσουν πόντους στο notoriety. Δεδομένου ότι υπάρχουν δύο παρατάξεις στο παιχνίδι που ενδιαφέρονται για τις υπηρεσίες σου, η θετική στάση σου απέναντι στη μία επηρεάζει αρνητικά τις σχέσεις σου με την άλλη. Όλοι αυτοί οι παράγοντες έχουν αντίκτυπο στον τύπο των αποστολών που θα σου προσφερθούν στο μέλλον.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Mercenaries χρησιμοποιεί την ίδια μηχανή γραφικών με το MechWarrior 4, η οποία ήδη μετρά δύο χρόνια ζωής, κάτι που μας οδηγεί στα εξής δύο συμπεράσματα: Πρώτον, οι ελάχιστες απαιτήσεις του παιχνιδιού κινούνται σε μέτριο επίπεδο με βάση τα σημερινά στάνταρ και, δεύτερον, σε μέτριο επίπεδο είναι και η εικόνα που δίνει το παιχνίδι. Είναι κρίμα, διότι αυτό το είδος παιχνιδιού προσφέρεται για χρησιμοποίηση φοβερών οπτικών εφέ στα οποία η συγκεκριμένη μηχανή γραφικών δεν μπορεί να ανταποκριθεί. Τη στιγμή που τα mechs εμφανίζονται κάπως κοντόχοντρα και γεμάτα γωνίες, το περιβάλλον και τα υπόλοιπα αντικείμενα είναι εξαιρετικά απλοϊκά. Τα περισσότερα κτήρια είναι μονοκόμματα blocks, με μέτρια textures να μοιάζουν κολλημένα στα πλαϊνά τους, τα δέντρα και η υπόλοιπη χλωρίδα από κοντά είναι απογοητευτικά, ενώ τα εφέ από τα όπλα μοιάζουν σαν να είναι βγαλμένα από την εποχή του Quake 2.

Ωστόσο, και ο ήχος του παιχνιδιού δεν

? Ξέρετε ότι...

...το όνομα Mercenaries έχει κάνει και στο παρελθόν την εμφάνισή του στην οικογένεια των παιχνιδιών MechWarrior; Ηταν την αλησμόνητη εκείνη εποχή που ένας Pentium στα 133MHz ήταν το όνειρο, όταν έκανε τη διείσδυσή του στην αγορά το expansion του MechWarrior 2 με τον τίτλο "Mercenaries" από την Activision. Για πολλούς μάλιστα ήταν και είναι ό,τι καλύτερο έχει κυκλοφορήσει κάτω από το θρυλικό όνομα MechWarrior.



MECHWARRIOR MERCENARIES



Στις κοντινές μάχες χρήσιμα είναι τα anti-locking gudgets που μπορείτε να αποκτήσετε στο lab.

On-line gaming

Ews και 16 παίκτες μπορούν να πάρουν μέρος ταυτόχρονα μέσω Internet σε μια παρτίδα. Για να συνδεθείτε σε ένα υπάρχον παιχνίδι ή να δημιουργήσετε το δικό σας, πληκτρολογήστε τη γνωστή διεύθυνση www.zone.msn.com ή πολύ απλά κάντε κλικ στη multiplayer επιλογή του main menu. Εκεί θα βρείτε τρεις διαφορετικούς τύπου παιχνιδιού:

* BATTLE (Team και μόνος σου)
Πολύ απλό mode. Σκότωσε ό,τι αντίπαλο mech υπάρχει. Παίρνεις πόντους σκοτώνοντας κάποιον εχθρό και καταστρέφοντας όπλα και περιφερειακά του mech του. Σου αφαιρούνται πόντοι όταν χτυπάς φιλικά mechs. Το μέγεθος του mech σου καθορίζει και το πόσους πόντους λαμβάνεις - τα light mechs σκοράρουν περισσότερους πόντους για κάθε kill και damage απ' ό,τι οι βαρύτεροι τύποι.
* DESTRUCTION (Team και μόνος σου)
Σκότωσε τον αντίπαλό σου όσο περισσότερες φορές μπορείς σε προκαθορισμένο χρόνο. Παίρνεις πόντους μόνο από kills.
* MISSION PLAY (Team)
Κάθε ομάδα ξεκινά από το στρατόπεδό της με μια σειρά objectives που πρέπει να καταφέρει. Το παιχνίδι τελειώνει όταν μια ομάδα καταφέρει όλα τα objectives που της έχουν δοθεί ή όταν τελειώσει ο χρόνος ή όλοι οι παίκτες της μιας ομάδας έχουν καταστραφεί.

Fan sites

- http://www.microsoft.com/games/mw4mercs
- http://www.mechwarrior4.com

βρίσκεται σε καλύτερο επίπεδο. Ακούγονται μόνο τα zaps και τα bangs που ακούγονται από τα όπλα σας, οι εκρήξεις και οι ομιλίες από τον ασύρματο, ενώ κάπου κάπου ένα μπιτάτο theme κάνει την εμφάνισή του - προσωπικά μου θύμισε έντονα το ανάλογο του Renegade. Αν και οι σύντροφοί σου ανταποκρίνονται αρκετά καλά και σε πληροφορούν για το τι κάνουν, εάν έχεις δύο full lances (ακόμη επτά mechs δηλαδή, εκτός από το δικό σου), τότε οι συνεχείς ομιλίες μπορούν να σε ζαλίσουν.

Ο χειρισμός του mech είναι στα πρότυπα των προηγούμενων παιχνιδιών της σειράς. Ενα καλό joystick είναι απαραίτητο για να χαρείς το παιχνίδι, αλλά και για να αποδώσεις το καλύτερο που μπορείς. Βέβαια, το παιχνίδι υποστηρίζει το χειρισμό μέσω mouse και πληκτρολόγιου ή σκέτου πληκτρολόγιου, αν θέλεις να παιδευτείς παραπάνω στην αρχή. Το joystick της "μαμάς" Microsoft ενδείκνυται για το παιχνίδι, όπως ήταν αναμενόμενο άλλωστε, αφού διαθέτει το πολύ χρήσιμο throttle wheel και controls για να κινείται ανεξάρτητα το επάνω τμήμα του mech σου. Οπότε αν σκοπεύεις να εντρυφήσεις στο παιχνίδι και να παίξεις και διαδικτυακά, είναι ένα έξοδο που δεν πρέπει να λυπηθείς.

Οι διαταγές στους συντρόφους σου γίνονται με τα F-keys, όπου πατώντας ένα μία φορά διαλέγεις σε ποιον θέλεις να δώσεις εντολή, ενώ πατώντας κάποιο αμέσως μετά, επιλέγεις το είδος της εντολής. Περίπλοκες εντολές δεν είναι βέβαια εφικτό να δώσεις και οι προσφερόμενες έχουν ως σκοπό να συντονίσεις καλύτερα την ομάδα σου. Ενας τρόπος μάλιστα να τελειώσεις γρήγορα μία μάχη είναι να αναθέσεις σε κάθε mech της ομάδας έναν διαφορετικό στόχο.



ΣΤΗΝ "ΚΑΡΔΙΑ" ΤΗΣ ΔΡΑΣΗΣ

Τα objectives των αποστολών δεν έχουν δυστυχώς την ποικιλία που θα περιμέναμε. Στις περισσότερες αποστολές θα πρέπει να κινείσαι από navpoint σε navpoint και να καταστρέφεις ό,τι βρίσκεται εκεί. Μερικές, πάντως, έχουν λίγο πιο ενδιαφέροντα πράγματα να κάνεις, όπως να συνοδεύσεις ένα κονβόι να φτάσει σώο και αβλαβές στον προορισμό του ή να διεισδύσεις βράδυ στην εχθρική βάση για αναγνώριση. Βέβαια, πρέπει προτού ξεκινήσει η αποστολή, να εξοπλίσεις τα mechs σου και να αναθέσεις τον κατάλληλο πιλότο για το καθένα, κάτι που γίνεται πανεύκολα από το drag and drop inteface του παιχνιδιού.

Αν ύστερα από δυο-τρεις συνεχόμενες αποστολές της campaign νιώσεις να βαριέσαι λιγάκι, τότε είναι ώρα να επισκεφθείς την αρένα των μονομάχων που σου προσφέρει ο Solaris VII. Ολες οι κλάσεις των mechs μπορούν να διαγωνιστούν εκεί (light, medium, heavy, assault) και το ζητού-

MechWarrior Mercenaries

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΜΑΧΗΣ

Προτού μπεις στη μάχη, ειδικά σε multiplayer παιχνίδι, καλό είναι να έχεις κατά νου τα εξής:

- Γνώρισε τον εχθρό σου. Διάβασε προσεκτικά το φάκελο specs.pdf που θα βρεις στο folder Goodies στο 2ο CD του παιχνιδιού. Απομνημόνευσε όσα περισσότερα μπορείς για τα mechs (όπλα, armors) και χρησιμοποίησε τις αδυναμίες του καθενός προς όφελός σου.
- Χρησιμοποίησε τα συστήματά σου. Ολα τα mechs έχουν σένσορες που ανιχνεύουν άλλα mechs. Για να σε χάσει ο εχθρός, κλείσε στιγμιαία την ισχύ του mech σου (πλήκτρο S). Επίσης, εμπόδισε το ραντάρ σου να στέλνει σήματα και επίτρεψε μόνο να λαμβάνει (Ctrl+R). Προσοχή όμως, διότι έτσι δεν θα σε ξεχωρίζουν οι teammates σου.
- Μην υπερθερμαίνεσαι. Αν το mech σου υπερθερμανθεί, τότε είσαι ακίνητος στόχος και εύκολη λεία. Για να αποτρέψεις κάτι τέτοιο, μόλις η θερμοκρασία ανέβει στο κόκκινο σταμάτα να πυροβολείς και αν είναι δυνατόν προσπάθησε να μπεις σε νερό (λίμνη, ποτάμι) ή χρησιμοποίησε "ενέσεις" ψυκτικού (πλήκτρο F). Εάν υπερθερμαίνεσαι σχετικά εύκολα, πρόσθεσε μερικά heat sinks στο chassis.
- Μη σταματάς να κινείσαι. Αν επιβραδύνεις ή σταματήσεις, γίνεσαι εύκολος στόχος. Επίσης, μην επιτίθεσαι κατά μέτωπο. Κάνε κύκλους γύρω από τον εχθρό και πυροβόλα τον.
- Σκύψε ή κρύψου. Αν πρέπει να ακινητοποιηθείς, τουλάχιστον σκύψε (πλήκτρο C). Ετσι γίνεσαι μικρότερος στόχος και είναι δυσκολότερο να σε χτυπήσουν. Χρησιμοποίησε το τερέν για να κρυφτείς. Αν και τα εχθρικά ραντάρ σε βλέπουν, πολλοί πύραυλοι απαιτούν οπτική επαφή για να σε λοκάρουν.
- Επισκευάσου επί τόπου. Πήγαινε στο κοντινότερο repair bay και απλώς μπες μέσα. Να ξέρεις ότι όπλα ή συσκευές που έχουν καταστραφεί, δεν αντικαθίστανται.
- Ramming. Πράξη απελπισίας που γίνεται αν σου τελειώσουν τα πυρομαχικά. Με όση μεγαλύτερη φόρα πέφτεις στον εχθρό τόσο μεγαλύτερο είναι και το damage που του κάνεις. Επίσης, αν το mech σου έχει jump jets, μπορείς να πηδήξεις στον αέρα και να προσγειωθείς πάνω στους εχθρούς. Κάνεις τρομερό damage έτσι, αλλά είναι δύσκολο να πετύχει.
- Circle of Death. Είναι η ονομασία μιας τακτικής που χρησιμοποιούν οι έμπειροι μαχητές του MechWarrior. Με αυτή την τακτική παγιδεύεις μαζί με τους teammates σου μέσα σε έναν κύκλο τον εχθρό σου και τον χτυπάς, ενώ παράλληλα του κόβεις κάθε δρόμο διαφυγής. Χρειάζεται προσοχή, όμως, ώστε να μη χτυπιέστε μεταξύ σας.



Οταν το mech σας υπερθερμαίνεται, τότε η κατάληξη είναι η πλήρης ακινητοποίηση. Αν δεν θέλετε να γίνετε sitting duck, προσέχετε την μπάρα θερμοκρασίας.



Η βασική οθόνη του παιχνιδιού. Εδώ σας ανακοινώνεται η επόμενη αποστολή, διαλέγετε ομάδα και mech για τον καθένα και ορμάτε.

μενο είναι να επιβιώσεις σε ένα free-for-all deathmatch έξι ατόμων για την ψυχαγωγία το κοινού. Μάλιστα, υπάρχει και σχολιαστής που ακούγεται, λες και καλύπτει κάποιον ποδοσφαιρικό αγώνα. Η ιδέα του Solaris VII από μέρους των σχεδιαστών του παιχνιδιού βρήκε σίγουρα στόχο και προσφέρει μια πολύ καλή εναλλακτική διαδρομή στο μονότονο κάποιες στιγμές κόσμο του Mercenaries. Δεν θα ήταν υπερβολή να πούμε ότι είναι σχεδόν ένα άλλο παιχνίδι μέσα στο παιχνίδι, αφού ένα καλό mech-μονομάχος πρέπει να σεταριστεί διαφορετικά από ένα αντίστοιχο για τις αποστολές.

Υπάρχει μια μεγάλη ποικιλία όπλων και ειδών mechs στο παιχνίδι. Αν και οι διαφορές της ίδιας ομάδας όπλων είναι μικρές, η συνεχής αναβάθμισή τους μπορεί να "κολλήσει" τον παίκτη σε αυτό το σκοπό - όπως μας έδειξε και το παράδειγμα Diablo. Ποικιλία υπάρχει και στις αποστολές που προσφέρονται, αφού ανάλογα με την πλευρά που υποστηρίζεις, είναι και διαφορετικό το μονοπάτι που ακολουθείς για το τέλος του παιχνιδιού, κάτι που ίσως σε βάλει στον πειρασμό να το ξαναπαίξεις, αφού μπορείς να τελειώσεις το παιχνίδι σε μια μέρα εντατικού παιχνιδιού. Φυσικά, αυτό προϋποθέτει ότι δεν θα κάνεις επισκέψεις στον Solaris VII και ίσως απορρίψεις και μερικές αποστολές που θα σου προσφερθούν, αλλά και πάλι η διάρκεια του Mercenaries κρίνεται εξαιρετικά μικρή.

ΤΕΛΙΚΑ ΑΞΙΖΕΙ;

Σίγουρα, ναι. Το MechWarrior 4: Mercenaries είναι αρκετά εθιστικό και σε απορροφά κάποιες στιγμές. Τα γραφικά και ο ήχος σχετικά γρήγορα θα περάσουν σε δεύτερη μοίρα και αν και δεν υπάρχει σημαντική ποικιλία στις αποστολές, είναι αρκετά ενδιαφέρουσες για να σας κάνουν να ολοκληρώσετε το campaign. Στη συνέχεια υπάρχει η αρένα του Solaris VII και το multiplayer, ενώ δεν πρέπει να ξεχνάμε την επιρροή του upgrading και tweaking των mechs σε πολλούς παίκτες. Καλή διασκέδαση.

PC

Αν σας άρεσε...

... τότε θα θέλετε να ξέρετε ότι το MechWarrior 4 έχει, εκτός του Mercenaries, δύο επιπλέον stand-alone add-ons: το Vengeance και το Black Night. Βέβαια, καλό θα ήταν να δείτε και το πρώτο Mercenaries, αν μπορείτε να το βρείτε από κάποιον παλιό gamer φίλο με πλούσια συλλογή, το παιχνίδι που έβαλε το MechWarrior στη συνείδηση του κοινού.

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
86	86	84	88	80	86

Ενα παιχνίδι που τιμά στο έπακρο το βαρύ όνομα που φέρει.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

SUDDEN STRIKE II

Just when you thought the war was over

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ MINIMUM: PENTIUM II 333MHz, 64MB RAM, RECOMMENDED: PENTIUM II 500, 350MB ΕΛΕΥΘΕΡΑ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ, 4x CD-ROM DRIVE

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

του Αγγελου Cthulhu Κυρίτση

Εχετε παίξει το Commandos τόσο πολλές φορές που πλέον περνάτε τις αποστολές με κλειστά τα μάτια, βλέπετε τρεις φορές την ημέρα τη "Διάσωση του στρατιώτη Ράιαν" και έχετε κλείσει τουλάχιστον ένα συνεχές 96ωρο παίζοντας Medal Of Honor: Allied Assault; Τότε ίσως να βρείτε ενδιαφέρον το παιχνίδι, διότι από την αρχή μέχρι το τέλος αναφέρεται στον Β' Παγκόσμιο!



Προτού ξεκινήσετε να διαβάζετε το review γι' αυτό το παιχνίδι, θα ήθελα να σας ενημερώσω για μερικά ζητήματα. Σε μια τηλεοπτική σειρά που έβλεπε τις προάλλες η γιαγιά μου (γιατί έχω κόψει για ευνόητους λόγους την τηλεόραση εδώ και περίπου έναν χρόνο) έτυχε να ακούσω την εξής ατάκα (σε ελεύθερη μεταφορά): "Η τάδε κριτικός βιβλίων καταπνίγει τους νέους συγγραφείς, ψάχνει να βρει και το παραμικρό ελάττωμα στο έργο τους για να τους τσακίσει τα φτερά κι επειδή είναι τόσο αυστηρή, θεωρείται κορυφή!" Εγώ από τότε που ξεκίνησα να γράφω game reviews είχα αποφασίσει να μην είμαι υπερβολικά αυστηρός για να δείξω "και καλά" ότι είμαι κάποιος, απλώς να μεταδίδω την αίσθηση που μου άφησε το παιχνίδι. Ομως μερικά παιχνίδια, όπως το συγκεκριμένο, με προκαλούν να γίνω "κορυφαίος" συντάκτης...

OPERATION DUMBO DROP

Το Sudden Strike II είναι ένα ακόμα strategy game στα χνάρια του C&C, επικεντρωμένο στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο [λες και δεν υπήρχαν αρκετά παιχνίδια πάνω στο θέμα. Αντε να γίνει και κανένας Γ' Παγκόσμιος για να βγουν νέα games, γιατί έχω βαρεθεί τα ίδια και τα ίδια. Αστειεύομαι, έτσι ;-)]. Μάλιστα στο DVD box (αμάν πια!) γράφει διθυραμβικές κριτικές: "This has got



Οποιος καταφέρει να βρει το στρατό μου σε αυτή την εικόνα κερδίζει το ηλεκτρικό λουκούμι με εφεδρική μπαταρία ιόντων (η)λιθίου. Hint: Ο στρατός βρίσκεται ανάμεσα στα δέντρα στο κέντρο της οθόνης, αλλά αν τον δείτε, να με φτύσετε!



Στην αρχή νόμιζα ότι μόνο λόγω των κτηρίων ήταν φωτισμένο αυτό το τμήμα του χάρτη. Αν κοιτάξετε όμως πολύ προσεκτικά, θα βρείτε και τους ανθρώπους!

Θετικά

- Μεγάλη ιστορική αληθοφάνεια (αν και δεν το διαπίστωσα ιδίοις όμμασι, καθώς η ιστορία δεν ήταν και το αγαπημένο μου μάθημα!)
- Σχετικά χαμηλές απαιτήσεις hardware
- Μεγάλες σε μήκος αποστολές (σου βγαίνει το λάδι μέχρι να τις ολοκληρώσεις)

Αρνητικά

- Γραφικά
- Ηχος
- Gameplay
- A.I.
- Αντοχή
- Γενικά το παιχνίδι, αν είχε βγει πριν από 7 χρόνια, θα ήταν κορυφαίο!

Το Sudden Strike II είναι ένα ακόμα strategy game στα χνάρια του C&C, επικεντρωμένο στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

'Game of the month' stamped all over it", "One of the most compulsive, not to mention beautiful, real time strategy games of recent times" κ.λπ., προερχόμενες από διάφορα περιοδικά όπως το "PC Gameplay", το "PC Format", το "PC Gamer" (καλά, τόσο πολύ ζήλεψαν το όνομα του περιοδικού μας; Το ήξερα πως είμαστε παγκόσμιοι ηγέτες στο χώρο!) και το "Gamespot". Για μαντέψτε; Υστερα από αυτό το review έχω την υποψία ότι δεν θα προσθέσουν το σχόλιο του "PC Master". Μα γιατί, άραγε... Πάντως, διαβάζοντας αυτά, είχα μια θετική προδιάθεση για το παιχνίδι.

Αφού τελείωσε η εγκατάσταση των 417MB (ευτυχώς που έχουν πέσει οι τιμές των σκληρών δίσκων), το παιχνίδι άρχισε με την εισαγωγή. Λοιπόν, πώς ήταν η εισαγωγή στο Warcraft 3, με τα φοβερά γραφικά, τον τρομερό ήχο και το κινηματογραφικό στυλ; Ε, καμία σχέση! Η ποιότητα του βίντεο ήταν μετριότατη, με εμφανέστατα τεχνουργήματα της συμπίεσης, ο ήχος έκανε διακοπές σε κάποια σημεία, σε άλλα θύμιζε βραζιλιάνικο σήριαλ και γενικά το όλο σκηνικό θύμιζε έντονα πολεμική ταινία, όπως το "Platoon", η "Αποκάλυψη Τώρα" ή η "Διάσωση του στρατιώτη Ράιαν", μόνο στο πολύ χειρότερο. Ενα τσούρμο αλεξιπτωτιστές αγνώστου εθνικότητας πέφτουν στην ζούγκλα, στην άγρια ζούγκλα (ο λέων ξενυχτααά...), πάνε να μπουκάρουν σε ένα στρατόπεδο επίσης αγνώστου εθνικότητας (μπορεί να ήταν και δικό τους!), πέφτουν μερικοί πυροβολισμοί, μια χειροβομβίδα σε κάτι βαρέλια με καύσιμα και αυτό ήταν! Τρομερό ε; Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, είναι και σκοτεινή η εικόνα και δεν φαίνονται ούτε οι στρατιώτες σε πολλές σκηνές! Ευτυχώς που στα options υπάρχει και η επιλογή Skip Intro, πραγματικά ανεκτίμητη.

ΜΗΝ ΚΡΙΝΕΙΣ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΑΠΟ ΤΟ ΕΞΩΦΥΛΛΟ

Παρά την πρώτη ψυχρολουσία, αποφασισμένος να φέρω εις πέρας το review, επινόησα διάφορες ουτοπικές δικαιολογίες

Ξέρετε ότι...

...στο επίσημο site του παιχνιδιού www.suddenstrike2.com και συγκεκριμένα στην ενότητα links & contact θα βρείτε links προς δεκάδες σελίδες που αναφέρονται σε clans που αφορούν στο παιχνίδι; Ενδεικτικά αναφέρουμε μερικές από αυτές (σε παρένθεση η γλώσσα στην οποία είναι γραμμένο το εκάστοτε site):

- http://www.Deutsche-Elite-Einheit.de (German)
- http://www.panzergroup.tk (Spanish)
- SFD-Clan (German)
- Deutchen-Afrika-Korps (Japanese)
- Special Guard Team [SGT-CLAN] (Korean)
- Accept (Japanese)
- The Alpha Connection (German)
- The Undertaker Germany (German)
- .._-BKA-_.. (german)
- SWISS AIRBORN RANGER (German)
- http://www.suddenstrikeonline.de (English)

Αν σας άρεσε...

...πάρτε μια ασπιρίνη, ξαπλώστε, πίνετε πολλά υγρά και στην πρώτη ευκαιρία επισκεφτείτε τον οικογενειακό γιατρό σας. Παίξτε και λίγο Metal Of Honor - Allied Assault ή/και Red Alert 2 για να δείτε πώς είναι τα καλά παιχνίδια με θεματολογία από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.



Ηταν μια φρεγάτα, παιδιά, ήτανε μια φρεγάτα, γλάρο τη λέγανε, κάνε μια ψαλιδίτσα, γλάρο τη λέγανε, κάνε μια ψαλιδιά...



Λίγος γερμανικός κιμάς στη μέση του δρόμου.



Σκότωσα 4 στρατιώτες για δύο παρτέρια λάχανα. Σιγά τα λάχανα δηλαδή!



Εδώ βλέπετε το ετήσιο πικνίκ του στρατού. Τρέξτε να προλάβετε θέση στη σκιά! Ελπίζω να μην αρχίσει να βρέχει (αξιωματικά, βρέχει σε όλα τα πικνίκ).

όπως "έκαναν το παιχνίδι πολύ καλό και δεν είχαν χρόνο για την εισαγωγή" ή "πολλά παιχνίδια με μέτριες εισαγωγές είναι αξιόλογα (και καλά, λες και συμβαίνει ποτέ αυτό)" κ.λπ. Επισκεπτόμενος, όμως, το options menu, δεν μπορώ να πω ότι βελτιώθηκε η αίσθηση που είχα μέχρι στιγμής αποκομίσει. Μια μόνο σελίδα με έξι ολόκληρες επιλογές. ΟΥΑΟΥ! Θα μου έπαιρνε μέρες να αποφασίσω ποιος θα ήταν ο βέλτιστος συνδυασμός για να έχω τα καλύτερα αποτελέσματα! Οι επιλογές Difficulty και Resolution ήταν βεβαίως multiple choice, ενώ οι υπόλοιπες σκέτα κουτάκια. Αναλυτικά υπάρχουν οι επιλογές Units in player color (χρήσιμο μόνο για το multiplayer), Use details (βροχή και χιόνι), Save replay file και το ανεκτίμητο Skip intro.

ΚΑΛΑ ΝΤΕ, ΜΗΝ ΚΡΙΝΕΙΣ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΙΝΑΚΑ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Απογοητευμένος σε βαθμό κακουργήματος, είπα να ξεκινήσω ένα campaign για να δω πόσα απίδια βάζουν οι σάκοι του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Ο πλούτος επιλογών με χαροποίησε προς στιγμήν: German, Japan, Great Britain, USA και USSR. Ισως να στάθηκα λίγο αυστηρός με το παιχνίδι και τελικά να έχει μεγάλη διάρκεια και εθισμό... Αμ δε...

Ξεκινώντας περιχαρής την German campaign, ήρθα αντιμέτωπος με ένα πολύ ενδιαφέρον briefing, με άπταιστη γερμανική προφορά (όπως τη μιλάνε στη Ζουαζηλάνδη), σε σημείο που το warning να ακούγεται "βάρνινγκ", συνοδευόμενη από πλήρες στρατηγικό σχέδιο. Με το που φόρτωσε ο χάρτης του παιχνιδιού, ανακάλυψα πόσο κακό πράγμα μπορεί να είναι η συνήθεια. Ε, όταν έχω ξοδέψει εκατοντάδες ώρες παίζοντας Empire Earth και Warcraft 3, η απότομη επιστροφή στα 2D γραφικά είχε τις ίδιες συνέπειες με αυτές που προκάλεσαν τα αεροπλάνα που έπεσαν στο (πρώην) World Trade Center. Κάτι ένιωσα να καταρρέει μέσα μου. Μιλάμε για ΜΗΔΕΝΙΚΗ αίσθηση βάθους, χειρότερη από πολλά άλλα 2D παιχνίδια (όπως το κορυφαίο Red Alert 2). Τα δέντρα μου θύμισαν τυχαίες πινελιές από πράσινο χρώμα, ανακατεύονταν και μπερδεύονταν μεταξύ τους, αν και τα κτήρια ήταν αξιοπρεπέστατα, μολονότι τελείως flat. Κάτσε να δούμε μήπως τα units είναι καλύτερα.

Μου πήρε σχεδόν 5 λεπτά (εντάξει, υπερβάλλω λίγο) να καταλάβω ότι αυτοί οι λεκέδες πάνω στο δρόμο, ανάμεσα σε δύο φορτηγάκια που μου θύμισαν έντονα μικρομηχανές (σίγουρα τις θυμάστε οι νεότεροι), ήταν ο στρατός μου! Εχετε παίξει το Cannon Fodder; Ε, τηρουμένων των αναλογιών, τα sprites του ήταν απείρως καλύτερα! Οταν, δε, τους έδωσα την πρώτη εντολή να κινηθούν ομαδικά σε ένα διπλανό σταυροδρόμι, ε, εκεί έγινε το μεγάλο πατιρντί. Η κίνηση των στρατιωτών ήταν σπαστή, σαν να κούτσαιναν, τα φορτηγά διάλεγαν τους πιο μυστήριους δρόμους ανάμεσα στα δέντρα για να φτά-

Fan sites

- www.suddenstrike2.com
- http://www.strategyplanet.com/suddenstrike/
- http://thewaroffice.org/sust.htm

ΧΡΗΣΙΜΗ ΣΥΜΒΟΥΛΗ

Μην παίξετε το παιχνίδι! Ωστόσο, αν επιμένετε, να έχετε μαζί σας δραμαμίνες ή να βρίσκεστε κοντά στην τουαλέτα, διότι υπάρχει μεγάλη πιθανότητα να πάθετε ναυτία από τα γραφικά.

ΜΟΝΑΔΕΣ

Μπορεί το παιχνίδι να δίνει άλλο νόημα στη φράση "μάπα το καρπούζι", αλλά έχει μεγάλη ποικιλία από μονάδες (άσχετα αν στα γραφικά του δεν ξεχωρίζουν σχεδόν καθόλου μεταξύ τους):

- Snipers, machine gunners, grenadiers, bazooka gunners, commando troops, officers
- AT και AA guns, howitzers, katyusa (πώς λέμε "πήραμε την κατιούσα";) rocket launchers
- Tiger, Panther, Sturmtiger, tank II/II/III και Koenigstiger
- T34, T-26, KV-1, SU 85, T-70, IL II
- Type 3 chi-nu, type 1 chi-ke (τσιν-τσιν δεν έχει;), 2587 te-ke (για χασικλήδες και μερακλήδες), 2589 sinkhoto, 2597 chi-kha, 2595 kha-go, 2595 ho-gi, 2592 tk (ταχυδρομικός κώδικας;), 2589 ozu (όχι Osborne)
- Μεταφορικά και ασθενοφόρα
- Φλογοβόλο



Ενα-δύο, εν-δυο, εν-δυο, ένα στ' αριστερό! Ποπό!, σαν σκόρπια διαδήλωση είμαστε...



Τα πράσινα μέσα στο λιβάδι δεν είναι μαρούλια, οι στρατιώτες μου είναι!

σουν στον προορισμό τους και όταν τελικά έφτασαν, ένα φορτηγό είχε... επαναστατήσει και σταμάτησε αρκετά πιο πέρα, χωρίς εμφανή λόγο.

Ευτυχώς, η μουσική βελτίωνε αρκετά την κατάσταση. Με την παντελή απουσία της, δεν έκανε τα πράγματα χειρότερα! Αχ!, πού είναι οι ambient ήχοι του Empire Earth, τα δυναμικά εμβατήρια, οι πρωικοί παιάνες (καμία σχέση με την Παιανία). Παρόλο που πατώντας Escape βρήκα κάτι ρυθμίσεις για τον ήχο και έβαλα τη μουσική στο τέρμα, τα ηχεία μου εξακολούθησαν να τηρούν... σιγήν ιχθύος, ίσως για να μην ξυπνήσει ο εχθρός. Αλλά εντάξει, μωρέ, ποιος χρειάζεται μουσική; Σε ένα πολεμικό παιχνίδι τα ηχητικά εφέ είναι που μετράνε. Ειδικά όταν οι πυροβολισμοί θυμίζουν φελλούς σαμπάνιας που εκτοξεύονται, έχουμε τον απόλυτο εξομοιωτή πολέμου. Δεν σοβαρευόμαστε λιγάκι λέω εγώ...

ΜΗΝ ΚΡΙΝΕΙΣ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΑΠΟ ΤΟ GAMEPLAY

Είναι παγιωμένη άποψή μου ότι το παν σε ένα παιχνίδι είναι το gameplay και ο εθισμός που είναι σε θέση να προκαλέσει. Ολοι όσοι έχετε πωρωθεί με το PacMan, το Tetris ή, για να παραμείνουμε στο πολεμικό κλίμα, με το Cannon Fodder, καταλαβαίνετε πάρα πολύ καλά τι ακριβώς εννοώ. Εχοντας, λοιπόν, την ελπίδα ότι το Sudden Strike II κάπου υπερείχε, συνέχισα να παίζω. Δοκίμασα ο δύσμοιρος τα πάντα, έπαιξα τα tutorials, ξεκίνησα και τα πέντε campaigns, μέχρι και με Ultrex λούστηκα (ε, μια φορά το χρόνο χρειάζεται να γίνει και αυτό), αλλά το πληκτρολόγιό μου συνέχισε να έχει πιτυρίδα! Μιλάμε για απογοήτευση - Α.Π.Ο.Γ.Ω.Υ.Τ.Ε.Φ.Σ.Ο.Ι. (τόσο μεγάλη που ξέχασα την ορθογραφία της λέξης). Η Α.Ι. ήταν ελεεινή, τα sprites δυσδιάκριτα, η απεικόνιση κουραστικότατη, τα objectives ασαφή, η προφορά των στρατιωτών και του αφηγητή στα briefings τρισάθλια. Μα καλά, δεν είχε τίποτα ωραίο;

Προσωπική μου άποψη: ΟΧΙ (ποιος είμαι, ο Μεταξάς;)

ΜΗΝ ΚΡΙΝΕΙΣ ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΑΠΟ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΟΥ (ΜΑ ΤΟΤΕ ΑΠΟ ΤΙ ΝΑ ΤΟ ΚΡΙΝΩ;)

Μη νομίζετε ότι δεν μου αρέσουν τα strategy games. Για την ακρίβεια τα λατρεύω και μερικά 2D strategy games, όπως το Red Alert 2 και το KKND, έχουν πάρει μια μόνιμη θέση στην καρδιά μου. Ομως το Sudden Strike II εξάντλησε την υπομονή μου. Χαρακτηρίζω το επίπεδο δυσκολίας του ως ανώτερο, διότι ο χειρισμός είναι τόσο χάλια που αποκλείεται να καταφέρετε να έχετε το στρατό που θέλετε στο σημείο που τον θέλετε, στη διάταξη που πρέπει και την κατάλληλη χρονική στιγμή. Η συμβουλή μου; Αποφύγετέ το όπως ο διάολος το λιβάνι. Ακόμα και αν σας το χαρίσουνε, κάψτε το. Θα κάνετε μεγάλη χάρη στο PC και στην ψυχική σας υγεία. Ιδανικό προσάναμμα για το τζάκι, τώρα που οι μέρες μικραίνουν και ο Johnny Walker έρχεται νωρίτερα... PC



Ενα χαρακτηριστικό δείγμα της Α.Ι. Οταν ξεκίνησαν οι στρατιώτες ήταν όλοι μαζί, αλλά στην πορεία αποφάσισαν εντελώς αυτοβούλως να χωρίσουν οι δρόμοι τους...

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ 25

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΚΙΝΗΣΗ	Α.Ι.	GAMEPLAY	ΑΝΤΟΧΗ
45	20	30	40	20	10

Μεταξύ μας, όσον αφορά στην αντοχή, αν το αφήσεις έξω από το ψυγείο, δεν αντέχει περισσότερο από ένα τέταρτο. Συγκρίνεται με το πρώτο C&C, μόνο που άργησε λίγο και στο μεταξύ τα στάνταρ ανέβηκαν ελαφρώς...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: **UBI SOFT**

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY





ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ | **WINDOWS 95/98/NT/ME/2000/XP, 300MHz PENTIUM II Ή 350MHz CELERON, 64MBYTES RAM, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 3D ΜΕ 16MB ΜΝΗΜΗ, ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ, 1,3GIGA ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ**

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

Η επιστροφή του θρύλου!



Dragon's Lair 3D: παιχνίδι με παράδοση! Ενα παιχνίδι που ενδεχομένως να είναι μεγαλύτερο (σε ηλικία) από αρκετούς από εσάς που διαβάζετε αυτή τη στιγμή το περιοδικό. Γνώρισα τα παιχνίδια Dragon's Lair περί το 1995, όταν αγόρασα το πρώτο PC μου (αφού είχα πολλά χρόνια Amstrad 6128), και ακόμα και τότε, ύστερα από 12 χρόνια κυκλοφορίας του παιχνιδιού, είχα πάθει πλάκα με τα γραφικά και το gameplay. Βλέπετε το παιχνίδι δεν είχε μόνο πρωτοποριακά γραφικά αλλά και ανατρεπτικό για την εποχή τρόπο παιξίματος. Ξεκινούσες λοιπόν με τον κλασικό (πλέον) ήρωα, τον ατσούμπαλο ιππότη σου (ονόματι Dirk), και έπρεπε να σώσεις την πριγκιπέσσα. Ο παίκτης είχε το χειρισμό του χαρακτήρα μόνο για ορισμένα δευτερόλεπτα (ή, να το θέσω καλύτερα, για κάποια κλάσματα του δευτερολέπτου) κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπου έπρεπε να κάνει τη σωστή κίνηση προκειμένου το story να συνεχίσει. Απ' όσο θυμάμαι, οι διαθέσιμες κινήσεις του ήρωα ήταν μπροστά, πίσω, αριστερά, δεξιά, jump και επίθε-

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη

www.rpg.gr

Η σειρά παιχνιδιών Dragon's Lair είναι η μοναδική με τόσο μεγάλη ιστορία στο χώρο των games και μπορεί να συγκριθεί με αυτήν των Ultima. Η πρώτη εμφάνιση του παιχνιδιού έγινε το 1983. Τότε που τα καλύτερα γραφικά είχαν το μέγεθος χοντροκομμένου pixel, το Dragon's Lair έδειξε στο ευρύ κοινό απίστευτα cartoon graphics, αφήνοντας άλαλους τους πάντες. Ο απόγονος των παλιών Dragon's Lair είναι ένα νέο υβρίδιο παιχνιδιού, που ίσως απογοητεύσει μερικούς από εσάς! Ισως όμως και όχι...

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ | ΜΕΣΟ | ΑΝΩΤΕΡΟ | ΑΝΩΤΑΤΟ





Από τα πιο κλασικά στοιχεία των platform είναι τα σκοινιά. Η μεταφορά τους στο Dragon's Lair 3D είναι άψογη!

Βομβαρδισμός από καταπέλτες. Πρέπει να βρω την κατάλληλη στιγμή για να περάσω ανάμεσα από τις φλεγόμενες πέτρες.

Θετικά

- Εντυπωσιακά καρτουνίστικα 3D γραφικά
- Αψογη μεταφορά της ιδέας του Dragon's Lair σε 3D περιβάλλον
- Ηρεμο παιχνίδι, χωρίς αίμα και βία. Πολύ διασκεδαστικό για όλες τις ηλικίες

Αρνητικά

- Καμία σχέση με τα παλιό gameplay. Πλέον δεν είναι "playable movie", αλλά ένα ακόμα 3D action
- Δεν είναι καινοτόμο, όπως οι πρόγονοί του. Μόνο εάν δεν έχετε ασχοληθεί με games από την εποχή του τελευταίου Dragon's Lair, θα το βρείτε πρωτότυπο

Είστε ο Dirk the Daring, ένας ατσούμπαλος, καλοθελητής, αγαθιάρης, ιππότης, ο οποίος θέλει να σώσει την Princess Daphne από τα νύχια του δράκοντα Singe και της κακίστης μάγισσας Mordroc.

ση. Εκεί λοιπόν που έβλεπες το βίντεο δράσης του χαρακτήρα, σου μεταβιβαζόταν για ελάχιστα κλάσματα ο έλεγχος, προκειμένου να πάρεις τη σωστή απόφαση για τον ήρωα, και στη συνέχεια έπαιζε το βίντεο δείχνοντας τα αποτελέσματα της κίνησής σου. Ετσι λοιπόν βγήκε ο τίτλος playable movie! Από τις επιλογές που είχες σε κάθε στιγμή μία μόνο ήταν η σωτήρια κίνηση, ενώ όλες οι άλλες οδηγούσαν στο θάνατο του χαρακτήρα... και φυσικά στο ξεκίνημα του παιχνιδιού από την αρχή. Βλέπετε τα παλιά παιχνίδια ήταν βάρβαρα. Τα save και loads ήταν σενάρια σε βιβλία επιστημονικής φαντασίας, μία πολυτέλεια που έπρεπε να περάσουν αρκετά χρόνια για να εφαρμοσθεί. Εχασες, κύριε; Πολύ ωραία, ξεκίνα από την αρχή τώρα για να μάθεις! Αυτό πιστεύω ήταν η μαγεία του παιχνιδιού. Εφτανες στο κρίσιμο σημείο και ενώ ήξερες περίπου ποια επιλογή θα πρέπει να χρησιμοποιήσεις (αφού με τη μέθοδο της μαιευτικής είχες εντοπίσει όλες τις λανθασμένες), έτρεμαν τα χέρια σου γιατί γνώριζες ότι από το άγχος και μόνο μπορεί να έκανες λάθος. Ρωτώντας ύστερα από πολλά χρόνια αρκετούς από τους gamers που είχαν δοκιμάσει το παιχνίδι να μου πουν την άποψή τους, μου απάντησαν ότι ήταν ωραίο αλλά και πολύ σπαστικό. Ομως πάω στοίχημα ότι όλοι το είχαν απολαύσει μέχρι τελικής πτώσης.

Πέρασαν 19 χρόνια από το πρώτο Dragon's Lair και ο τελευταίος απόγονος των θρυλικών αυτών παιχνιδιών επανέρχεται δριμύτερος στις οθόνες μας. Η ιδέα του παιχνιδιού όμως έχει αλλάξει. Δεν είναι πλέον ένα "playable movie" αλλά ένα πατροπαράδοτο 3D Action, με απόλυτη ελευθερία κινήσεων σε έναν interactive χώρο με αρκετούς "γρίφους" που περιορίζονται στη νοοτροπία του jumping. Το κύριο concept του παιχνιδιού πετάχτηκε στα σκουπίδια, μόνο η ατμόσφαιρα και τα γραφικά έχουν απομείνει. Είναι όμως αρκετά για να επαναφέρουν την ξεχασμένη δόξα του παιχνιδιού; Διαβάστε το υπόλοιπο του άρθρου και θα βρείτε την απάντηση...

Αν σας άρεσε...

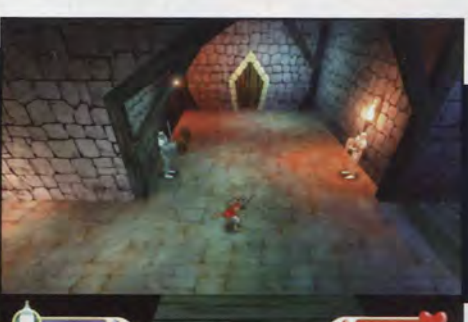
...δοκιμάστε τα όλα τα Rayman της Ubi Soft, καθώς είναι στο ίδιο στυλ περίπου και οπωσδήποτε βρείτε τα παλαιότερα Dragon's Lair για να παίξετε. Νομίζω ότι υπάρχει μία συλλεκτική έκδοση για PC DVD που τα έχει όλα μέσα...

Ξέρετε ότι...

...υπάρχουν συλλεκτικές εκδόσεις DVD του Dragon's Lair βασισμένες στα παλαιότερα παιχνίδια; Εάν λοιπόν είστε fan του είδους και σας απογοήτευσε το Dragon's Lair 3D, τότε δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε τη σελίδα: http://www.dragonslair3d.com/games/game_dvd.asp για να μάθετε περισσότερες πληροφορίες για το πώς θα αποκτήσετε αυτή την έκδοση.



Δεν είναι πάντα σε 3rd person mode η κάμερα.



Αρκετοί γρίφοι βασίζονται στην ιδέα της ταχύτητας, οπότε φροντίστε να μάθετε να τρέχετε καλά!





Από τα πιο χαριτωμένα power ups είναι αυτό που σας επιτρέπει να πετάτε.

Ενα από τα bosses του παιχνιδιού.

Fan sites

- http:/www.dragonslair3d.com
- http://www.dragons-lair-project.com/

ΣΕΝΑΡΙΟ - SINGLE PLAYER

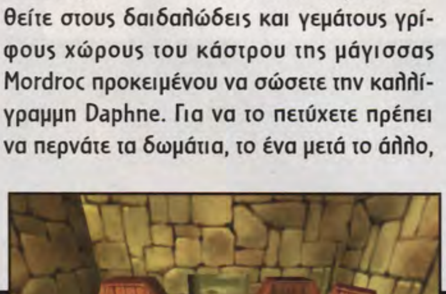
Το σενάριο είναι κλασικό, όπως εξάλλου σε όλα τα Dragon's Lair. Είστε ο Dirk the Daring, ένας ατσούμπαλος, καλοθελητής, αγαθιάρης ιππότης, ο οποίος θέλει να σώσει την Princess Daphne (ομολογώ ότι είναι από τις πιο χαριτωμένες υπάρξεις που έχω δει) από τα νύχια του δράκοντα Singe και της κακίστης μάγισσας Mordroc (μήπως, λέω μήπως, το όνομα είναι αντιγραφή της Mordor;). Σκοπός σας είναι να περιπλανηθείτε στους δαιδαλώδεις και γεμάτους γρίφους χώρους του κάστρου της μάγισσας Mordroc προκειμένου να σώσετε την καλλίγραμμη Daphne. Για να το πετύχετε πρέπει να περνάτε τα δωμάτια, το ένα μετά το άλλο, προκειμένου να φτάνετε όσο το δυνατόν πιο κοντά στην Daphne, η οποία σας καθοδηγεί με τη χαρακτηριστική τσιριχτή (αλλά αισθησιακή) φωνούλα της. Στα περισσότερα δωμάτια θα πρέπει να λύσετε μια σειρά από σπαζοκεφαλιές που εστιάζονται στην κίνηση του χαρακτήρα και στην αποφυγή εμποδίων. Περιστασιακά θα χρειαστεί να πολεμήσετε διάφορους αντιπάλους, μία αρκετά εύκολη υπόθεση όμως, εάν τηρήσετε τον εξής πολύ απλό κανόνα: όταν πολεμάτε, φροντίστε να τρέχετε συνέχεια και να επιτίθεστε εν κινήσει (έχοντας το σπαθί, γιατί με το crossbow κάτι τέτοιο δεν είναι εφικτό).

GAMEPLAY

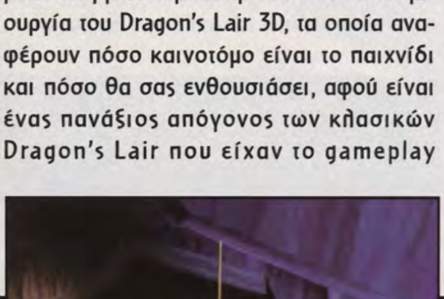
Μέσα από τα μενού του παιχνιδιού μπορείτε να βρείτε αρκετά βίντεο από τη δημιουργία του Dragon's Lair 3D, τα οποία αναφέρουν πόσο καινοτόμο είναι το παιχνίδι και πόσο θα σας ενθουσιάσει, αφού είναι ένας πανάξιος απόγονος των κλασικών Dragon's Lair που είχαν το gameplay "playable movie". Βλέποντας αυτά τα βίντεο προτού ακόμη παίξω το παιχνίδι, αναρωτιόμουν τι έχουν φτιάξει αυτοί οι προγραμματιστές που θα με κάνει να ενθουσιαστώ τόσο. Επαιξα μία ώρα, έπαιξα δύο ώρες, έπαιξα τρεις... έπαιξα n ώρες (όπου n ανήκει στους ακέραιους) και τελικά δεν βρήκα τίποτα που να ήταν ΤΟΣΟ εθιστικό και πρωτοποριακό. Ετσι, κατέληξα στο συμπέρασμα ότι οι δημιουργοί πολύ απλά δεν έχουν παίξει κανένα άλλο παιχνίδι εκτός από τα Dragon's Lair για να καταλάβουν τις εξελίξεις στο χώρο του gaming. Προφανώς, εν συγκρίσει με τα παλιά Dragon's Lair, θεώρησαν το δημιούργημά τους σούπερ-ντούπερ. Στην πραγματικότητα όμως είναι ένα κλασικό 3d Action-Platform, στο στυλ του Rayman. Ελάχιστη βία, happy ατμόσφαιρα, καρτουνίστικα γραφικά, διαδοχικά δωμάτια με σπαζοκεφαλιές, power ups, bonus rooms και τα λοιπά.

Στο Dragon's Lair 3d ο ήρωάς μας, για πρώτη φορά στη ζωή του (μια και μόνο από τα παιχνίδι ζει ο Dirk the Daring), καταφέρνει να ζήσει σε ένα full 3D περιβάλλον, όπου μπορεί να κινηθεί όπου και όπως θέλει. Μπορεί να κάνει όλες τις κλασικές κινήσεις που έκανε παλιά, μόνο που τώρα στο ρεπερτόριό του προστέθηκαν και μερικά extras, όπως η δυνατότητα να κάνει roll over στο πάτωμα. Επίσης, μεγάλωσε το οπλοστάσιό του, καθώς πλέον έχει και ένα πολύ ωραίο crossbow το οποίο μπορεί να πάρει διαφορετικά bolts για διαφορετικές επιθέσεις!

Κάτω αριστερά στην οθόνη υπάρχει το



Προσέξτε σε ποια πόρτα θα μπείτε!



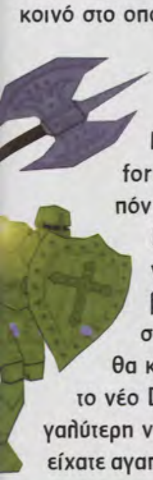
Τοξικά απόβλητα... Ακόμα και εδώ;!

health bar του χαρακτήρα, ενώ κάτω δεξιά η mana bar. Το mana χρησιμεύει προκειμένου ο χαρακτήρας σας να χρησιμοποιεί διάφορες special ικανότητες, όπως να πετάει, να θεραπεύεται και να κάνει ειδικές επιθέσεις. Βλέπουμε λοιπόν ότι η "περιπλοκότητα" του παιχνιδιού αυξάνεται καθώς ενσωματώνονται νέα χαρακτηριστικά. Παράλληλα όμως το παιχνίδι δεν χάνει τον platform χαρακτήρα του, αφού σε κάθε πίστα υπάρχουν διάφοροι κρυμμένοι "bonus" θησαυροί που πρέπει να ανακαλύψετε (δεν επηρεάζουν τη ροή του παιχνιδιού). Η κάμερα κατά βάση είναι σε 3rd person mode (δηλαδή πίσω από το χαρακτήρα), όμως σε ορισμένα σημεία του παιχνιδιού αλλάζει τελείως θέση προκειμένου να σας μπερδέψει. Σε αυτές τις φάσεις το παιχνίδι θυμίζει 100% platform, παρόλο που γίνεται και 100% εκνευριστικό!

Ετσι, λοιπόν, έχουμε ένα ακόμα platform 3D Action παιχνίδι, από τα ελάχιστα που εμφανίζονται τα τελευταία χρόνια και κατά κύριο λόγο εκδίδει η Ubi Soft! Συνεπώς το κοινό στο οποίο απευθύνεται ναι μεν είναι οι all time classic gamers, όμως στην πραγματικότητα το παιχνίδι θα αρέσει ΜΟΝΟ στους fans των platform 3D action! Οσοι είστε λοιπόν λάτρεις των παλιών Dragon's Lair και νομίζετε πως παίζοντας αυτό το παιχνίδι θα αναβιώσουν οι παλιές εμπειρίες σας, πλανάσθε. Το μόνο που θα καταφέρει να σας προκαλέσει το νέο Dragon's Lair είναι ακόμα μεγαλύτερη νοσταλγία για το παιχνίδι που είχατε αγαπήσει τόσο πολύ!



Κουβαλώντας το pot στη βάση του, προκειμένου να λυθεί ο γρίφος.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Σε αυτόν τον τομέα το Dragon's Lair αριστεύει. Προτού όμως συνεχίσω, να αναφέρω ότι τα γραφικά του παιχνιδιού δεν τα συγκρίνω με αυτά άλλων 3D action της περιόδου, αφού την κατηγορία αυτή των γραφικών (των cartoon 3D) τη θεωρώ τελείως διαφορετική από εκείνη των συμβατικών 3D games (είναι σαν να συγκρίνεις τα γραφικά του Diablo II με αυτά του Quake III). Στον τομέα του το παιχνίδι παραδίδει στην κυριολεξία ιδιαίτερα! Υποψιάζομαι μάλιστα ότι την ίδια μηχανή γραφικών θα χρησιμοποιήσει η Ubi Soft και στον ανερχόμενο 3D action shooter τίτλο "XIII", καθώς όταν τον είχα μελετήσει στην ECTS, είχα διαπιστώσει πολλές ομοιότητες στον τομέα των γραφικών. Οι ήρωες, τα δωμάτια, τα όπλα, τα εφέ, όλα. μα όλα, είναι καταπληκτικά και δεν υστερούν σε τίποτα από αυτά των αντίστοιχων 2D παλιών, κλασικών γραφικών του παιχνιδιού.

Ο ήχος είναι εξίσου ποιοτικός. Βέβαια ο ήρωάς μας (ο Dirk) δεν είναι και πολύ ομιλητικός (προφανώς δεν του το επιτρέπει το IQ του) όπως στα παλαιότερα παιχνίδια της σειράς. Η ομιλία του περιορίζεται στα στοιχειώδη μουγκρητά, επιφωνήματα και ουρλιαχτά. Από την άλλη, όμως, η Daphne, η πανέμορφη, καλλίγραμμη πριγκίπισσα, είναι λαλίστατη και έχει μια άκρως αισθησιακή φωνή (σαν του Κλάδη. Αλήθεια, τον έχετε πάρει ποτέ τηλέφωνο στα γραφεία για να ακούσετε τη θεσπέσια φωνή του;). Τέλος, η συνοδευτική μουσική είναι ακριβώς όπως την περιμένατε και ταιριάζει γάντι στο στυλ του παιχνιδιού!

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Τελικά ανταποκρίνεται των προσδοκιών μας το Dragon's Lair 3D; Η απάντηση είναι και ναι και όχι. Εάν το δείτε από τη σκοπιά ενός ακόμα παιχνιδιού, χωρίς να λάβετε υπόψη το ένδοξο παρελθόν του και τα 20 χρόνια ιστορίας, τότε θα σας αρέσει και θα το απολαύσετε. Αν όμως παίζοντας το παιχνίδι, περιμένετε να νιώσετε την εμπειρία των προγόνων του, δυστυχώς θα απογοητευτείτε, αφού ουδεμία σχέση έχουν τα δύο παιχνίδια. Για μένα το Dragon's Lair 3d είναι ο καλύτερος 3D action-platform τίτλος που έχω δει ποτέ, με πολλές έξυπνες ιδέες, και απευθύνεται σε όλες τις ηλικίες, έχει αρκετά καλά γραφικά και αρκετές δόσεις χιούμορ. Φυσικά, δεν γίνεται καν λόγος για multiplayer, αφού οι σχεδιαστές δεν σκέφτηκαν (καν) να το βάλουν!

PC

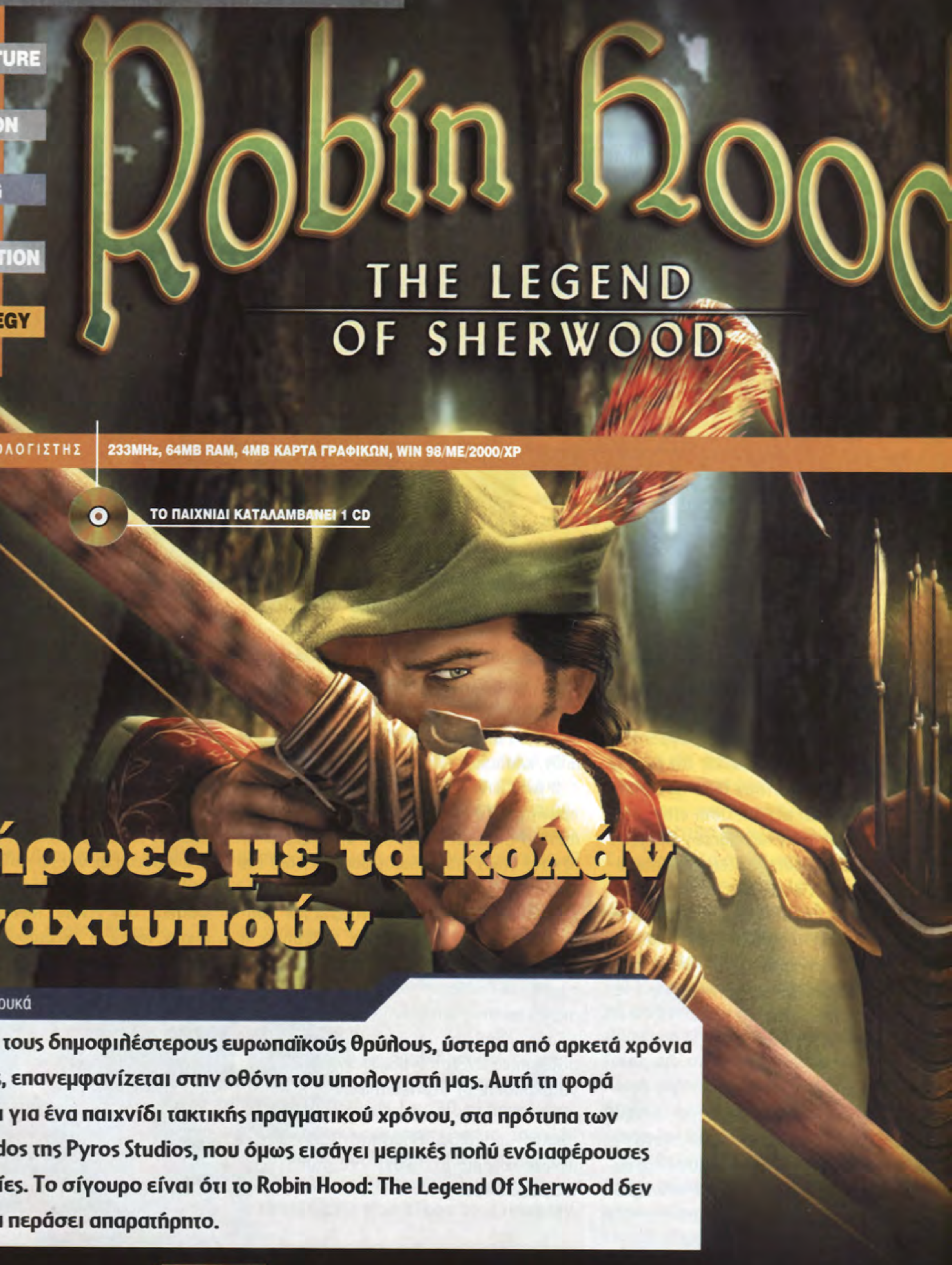


Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ
89	93	94	89	86	72

Ενας ικανοποιητικός 3D action-platform τίτλος, από τους ελάχιστους που κυκλοφορούν στην αγορά.

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY



ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ 233MHz, 64MB RAM, 4MB ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ, WIN 98/ME/2000/XP

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD

Οι ήρωες με τα κολάν ξαναχτυπούν

του Γιώργου Λουκά

Ενας από τους δημοφιλέστερους ευρωπαϊκούς θρύλους, ύστερα από αρκετά χρόνια απουσίας, επανεμφανίζεται στην οθόνη του υπολογιστή μας. Αυτή τη φορά πρόκειται για ένα παιχνίδι τακτικής πραγματικού χρόνου, στα πρότυπα των Commandos της Pyros Studios, που όμως εισάγει μερικές πολύ ενδιαφέρουσες καινοτομίες. Το σίγουρο είναι ότι το Robin Hood: The Legend Of Sherwood δεν μπορεί να περάσει απαρατήρητο.



Η πρώτη εντύπωση που σου αφήνει το παιχνίδι δεν είναι η καλύτερη. Το εισαγωγικό βίντεο αν και δεν είναι άσχημο σε προδιαθέτει αρνητικά εξαιτίας της κακής ποιότητας απεικόνισής του. Η δεύτερη απογοήτευση έρχεται με το κεντρικό μενού του παιχνιδιού, αφού εκτός του campaign δεν βρίσκω κανέναν άλλο εναλλακτικό τρόπο παιξίματος. Δεν υπάρχει ούτε καν η δυνατότητα να παίξεις το campaign με κάποιον άλλο χαρακτήρα εκτός του Robin. Με βαριά καρδιά λοιπόν αποφασίζω να πατήσω αυτό το "Play!"... Τελικά, ενώ από τεχνικής άποψης το παιχνίδι ήταν όπως ακριβώς προδιέθετε το βίντεο της εισαγωγής, δηλαδή κυριολεκτικά του περασμένου αιώνα, κατάφερε παρόλα αυτά να μονοπωλήσει το ενδιαφέρον μου σε όλη τη διάρκεια αυτού του review. Ο λόγος είναι ένας και μοναδικός: η καταπληκτική ατμόσφαιρά του.



Μία από τις συνήθεις ενέδρες του Robin και της παρέας του.



Στην αρχή κάθε αποστολής εμφανίζεται ένας πάπυρος που μας ενημερώνει για τους στόχους της.

Θετικά

- Συναρπαστική ατμόσφαιρα
- Εξαιρετικό σύστημα μάχης
- Εξυπνος σχεδιασμός σεναρίων
- Καλή τεχνητή νοημοσύνη

Αρνητικά

- Ξεπερασμένα, αν και όχι άσχημα, γραφικά
- Μέτριος ήχος
- Ελλειψη multiplayer

Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι χωρίς αμφιβολία η χολιγουντιανή ατμόσφαιρά του. Είναι συνεχώς έντονες η αγωνία και η μυρωδιά του κινδύνου.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Ας ξεκινήσουμε όμως με λίγα στοιχεία από την ιστορία του Ρομπέν των Δασών για όσους την έχουν ξεχάσει. Βρισκόμαστε στην Αγγλία του 1190. Ο τότε βασιλιάς της Αγγλίας, Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος, βρίσκεται στους Αγίους Τόπους και τη θέση του στο θρόνο έχει αναλάβει ο μικρός του αδερφός, πρίγκιπας Ιωάννης. Στην επιστροφή του από τις σταυροφορίες ο Ριχάρδος αιχμαλωτίζεται από τον Δούκα Λεοπόλδο, που για την απελευθέρωσή του ζητάει ένα τεράστιο ποσό ως λύτρα. Ενας νεαρός πιστός σύντροφος του Ριχάρδου, ο Ρόμπιν του Λόκσλεϊ, αποφασίζει να επιστρέψει στην Αγγλία για να μαζέψει το ποσό αυτό. Οταν όμως γυρίζει στην πατρίδα του, συνειδητοποιεί ότι ο Σερίφης του Νότινγκαμ έχει κλέψει τη γη του και έχει μετατραπεί σε τύραννο της περιοχής. Η συνέχεια είναι λίγο πολύ γνωστή. Ο Ρόμπιν του Λόκσλεϊ γίνεται Ρομπέν των Δασών, ο αξιαγάπητος ληστής που κλέβει τους πλούσιους και δίνει στους φτωχούς.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ

Το παιχνίδι ξεκινά με δύο εύκολες αποστολές που παίζουν το ρόλο tutorial και χρησιμεύουν στο να συνηθίσουμε το interface και την κίνηση των χαρακτήρων. Μετά το πέρας και της δεύτερης αποστολής μεταφερόμαστε στο δάσος του Σέργουντ, στο μυστικό αρχηγείο του Robin και της παρέας του. Ο χώρος αυτός είναι όπως ακριβώς τον έχουμε συνηθίσει μέσα από τις κινηματογραφικές μεταφορές του Ρομπέν των Δασών. Μικρά ξύλινα σπιτάκια, δηλαδή, που έχουν χτιστεί πάνω στα δέντρα και συνδέονται μεταξύ τους με γέφυρες και ανεμόσκαλες. Στο κέντρο του αρχηγείου είναι το μεγάλο τραπέζι για τα φαγοπότια της παρέας και στα ανατολικά οι χώροι εξάσκησης στην τοξοβολία και στη μονομαχία ένας εναντίον ενός. Σε διάφορα σημεία μέσα στο δάσος είναι τοποθετημένα τα workshops, οι χώροι δηλαδή στους οποίους εργάζονται όσοι δεν ακολουθούν τον Robin στις αποστολές του. Σε αυτούς κατασκευάζονται τα βέλη, τα πουγκιά, τα βότανα και ό,τι άλλο μπορεί να χρειαστούν οι ήρωες. Εννοείται βέβαια ότι όσο περισσότεροι και όσο ικανότεροι μένουν πίσω για να δουλέψουν σε αυτά τα workshops τόσο μεγαλύτερη θα είναι και η παραγωγή.

Αναλυτικά, τα αντικείμενα που μπορούν να παραχθούν είναι τα παρακάτω:

- **Δίχτυα:** Χρησιμοποιούνται σε ενέδρες για να παγιδεύουν μικρές ομάδες

Αν σας άρεσε...

...μην ανατρέξετε σε παλιότερα παιχνίδια με το ίδιο θέμα. Πηγαίνετε στο video club της γειτονιάς σας και ψάξτε για το "Prince Of Thieves" με τον Κέβιν Κόστνερ (1991) ή για την παρωδία "Men In Tights" του 1993. Για κάτι πιο κλασικό, προτιμήστε την ταινία με πρωταγωνιστή τον Ερολ Φλιν.

Ξέρετε ότι...

...παρόμοιο παιχνίδι στρατηγικής με στοιχεία RPG, που να έχει ως θέμα του τον Robin και την παρέα του, έχει ανακοινώσει και η Cinemaware για τις αρχές του 2003; Θα πρόκειται για μεταφορά του κλασικού Defender Of The Crown, της μεγάλης επιτυχίας του 1986 από την ίδια εταιρεία.



Τα μόλις δύο βίντεο του παιχνιδιού, αν και μέτριας ποιότητας απεικόνισης, είναι αρκετά ενδιαφέροντα.



Η κρυψώνα του Robin στο δάσος του Σέργουντ.



Η οθόνη επιλογής της επόμενης αποστολής για τον Robin και την παρέα του.



Μην πανικοβάλλεσαι, μικρέ μου Robin! Περιπολία είναι, θα περάσει.

εχθρών.

Βέλη: Το απαραίτητο αξεσουάρ του Robin, της Marian και μερικών άλλων χαρακτήρων.

Βότανα: Επαναφέρουν μέρος της χαμένης ενέργειας των χαρακτήρων.

Μπούτια από αρνί: Μερικοί από τους χαρακτήρες τα τρώνε για να ανακτήσουν τις δυνάμεις τους.

Φωλιές μελισσών: Τις πετάει ο Friar Tuck σε εχθρούς για να τους απασχολήσει και να τους βρουν απροετοίμαστους οι υπόλοιποι πολεμιστές της ομάδας.

Πέτρες: Τις χρειάζεται για τη σφεντόνα του ο Scarlet.

Μήλα: Τα πετάει ο Stutely κοντά στους εχθρούς για να τους τραβήξει την προσοχή.

Πουγκιά: Χρησιμεύουν στο να αποσπούν την προσοχή από όσους δεν συγκινούνται με τα μήλα. Μερικές φορές μάλιστα προκαλούν καβγάδες ανάμεσα στους φρουρούς για το ποιος είδε πρώτος τα νομίσματα.

Μπίρα: Παρόμοια χρήση έχει και η μπίρα που παρασκευάζει ο Friar Tuck.

Πάντως το αρχηγείο του Robin δεν θα ήταν αρχηγείο αν δεν ήταν ο χώρος προγραμματισμού των κινήσεών του. Κάθε φορά που βρισκόμαστε εκεί, καλούμαστε να αποφασίσουμε ποια θα είναι η επόμενη αποστολή μας. Εμφανίζεται μπροστά μας ένας χάρτης με το Σέργουντ και τις πόλεις γύρω από αυτό, στον οποίο συνήθως μας δίνονται δύο ή τρεις εναλλακτικές δυνατότητες δράσης. Υπάρχουν δύο είδη αποστολών, οι ενέδρες που στήνει ο Robin για να ληστέψει κάποιον έμπορο που περνά από το δάσος και οι εκτός δάσους, στις οποίες συνήθως πρέπει να σώσει κάποιον από την αγχόνη, να κλέψει ένα αντικείμενο ή ακόμα και να βοηθήσει τους συμμάχους του στην πολιορκία ενός κάστρου του Σερίφη. Και τα δύο είδη αποστολών είναι εξίσου εντυπωσιακά και ενδιαφέροντα. Το μυστικό επιτυχίας στις ενέδρες είναι συνήθως ο σωστός συγχρονισμός των μελών της ομάδας, αλλά και το γεγονός ότι είμαστε στην έδρα μας, σε χώρο δηλαδή που γνωρίζουμε πολύ καλύτερα από τους εχθρούς. Ετσι, προσπαθούμε είτε να ρίξουμε τους στρατιώτες σε παγίδες είτε να τους απομονώσουμε, π.χ. σφυρίζοντας, και να τους αφήσουμε μετά αναίσθητους χτυπώντας τους από πίσω. Επαναλαμβάνουμε παρόμοιες τακτικές μέχρι να μείνει ο καλοθρεμμένος έμπορος απροστάτευτος και να μπορούμε εύκολα να τον απαλλάξουμε από το περιττό βάρος μερικών χρυσών νομισμάτων. Στο δεύτερο είδος αποστολών αντίθετα ο ανταρτοπόλεμος δεν βοηθά ιδιαίτερα. Είναι προτιμότερο να κινούμαστε αθόρυβα, να αποφεύγουμε τις περιπολίες και να μην αφήνουμε σε κοινή θέα τα πτώματα ή τους αναίσθητους φρουρούς. Σε κάθε περίπτωση, πάντως, ο Ρομπέν των Δασών είναι ήρωας και όχι χασάπης, κάτι που σημαίνει ότι δεν πρέπει να σκοτώνει παρά μόνο αν είναι απαραίτητο. Μάλιστα, όσο περισσότερους αφήνει να ζήσουν τόσο αυξάνει το κύρος του και η δημοτικότητά του και ανάλογα έρχονται περισσότερα νέα μέλη στην ομάδα του. Γι' αυτό το σκοπό, να αφήνει δηλαδή να ζήσουν οι εχθροί του, χρήσιμος είναι ο Little John, που μπορεί να ζαλίζει 7-8 εχθρούς με το ίδιο χτύπημα και μετά να τους κουβαλάει σε ένα ασφαλές μέρος, όπου ο Stutely αναλαμβάνει να τους δέσει. Αντίθετα, ο Robin είτε χρησιμοποιήσει το τόξο του είτε το σπαθί του,

Fan sites

- www.robinhood-game.com
- mitglied.lycos.de/robinhoodgame/robinhood/
- www.robinhood-game.de/

ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ



Robin Hood

Ο γνωστός και μη εξαιρετέος ηγέτης των επαναστατών του Σέργουντ. Ικανότατος τόσο με το ξίφος και το τόξο όσο και με το κοντάρι.



Lady Marian

Το χαρισματικό θηλυκό της παρέας. Ικανή στην τοξοβολία, αν και αυτό που την κάνει να ξεχωρίζει είναι η μοναδική ακοή της, που την καθιστά ιδανική για αποστολές κατασκοπίας.



Little John

Ο φόβος και ο τρόμος των στρατιωτών του Σερίφη. Ο γιγαντόσωμος Γιαννάκης μπορεί με το κοντάρι του να θέτει εκτός μάχης ολόκληρες ομάδες αντιπάλων.



Friar Tuck

Ο πιστός φίλος της Marian. Παμπόνηρος, αλλά και ιδιαίτερα επιρρεπής στο ποτό και το φαγητό.



Will Scarlet

Ο ανιψιός του Robin. Ταχύτατος, ευέλικτος και ικανότατος πολεμιστής, που όμως δεν φημίζεται για τον ιπποτισμό και την ωριμότητά του.



Stutely

Παλιός φίλος του Robin. Πολύ καλός στο να στήνει ενέδρες, να αποσπά την προσοχή των εχθρών, αλλά και να περνά απαρατήρητος όταν μεταμφιέζεται σε ζητιάνο.

κατά πάσα πιθανότητα ο εχθρός θα σκοτωθεί. Υπάρχουν και δύο είδη χαρακτήρων στην ομάδα, οι οποίοι μπορούν να αποτελειώνουν τους αναίσθητους αντιπάλους με ένα ειδικό χτύπημα. Εννοείται, βέβαια, ότι τέτοιου είδους ενέργειες είναι εντελώς αντίθετες με το πνεύμα του ιπποτισμού και ρίχνουν αισθητά την υπόληψη του Robin.



Λίγη προπόνηση ποτέ δεν έκανε κακό.

Η ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ

Το μεγάλο ατού του παιχνιδιού είναι χωρίς αμφιβολία η χολιγουντιανή ατμόσφαιρά του. Είναι συνεχώς έντονες η αγωνία και η μυρωδιά του κινδύνου. Πρωταγωνιστής αυτού του διαρκούς κυνηγητού είναι φυσικά ο Robin, ο οποίος μπορεί να ξεφεύγει από τους αντιπάλους του πηδώντας από σκεπή σε σκεπή ή σκαρφαλώνοντας σε δέντρα. Καταπληκτικότερες, όμως, όλων είναι οι σκηνές ξιφομαχίας. Ο Robin πηδά πάνω στα τραπέζια, αμύνεται, υποχωρεί, ζαλίζεται, πέφτει, κάνει περίτεχνες κινήσεις με το σπαθί του, κρεμιέται από σκοινιά και τελικά σχεδόν πάντα γελοιοποιεί τον αντίπαλό του όπως ακριβώς στον κινηματογράφο. Πάντως, μεγάλο μερίδιο στην επιτυχία του παιχνιδιού σε αυτόν τον τομέα έχει το σύστημα με το οποίο μάχονται οι χαρακτήρες.

ΤΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΜΑΧΗΣ

Με ένα εξελιγμένο σύστημα χειρισμού στα πρότυπα του Black & White, οι κινήσεις του χαρακτήρα με το όπλο του πραγματοποιούνται με αντίστοιχες κινήσεις του ποντικιού. Ετσι, για να εκτελέσουμε γρήγορα αδύναμα χτυπήματα με το ξίφος, κλικάρουμε συνεχόμενα πάνω στον αντίπαλο. Αν προτιμάμε ένα αργό δυνατό χτύπημα από τα αριστερά, διαγράφουμε με το ποντίκι μια γραμμή από τα αριστερά στα δεξιά. Οταν μας έχουν περικυκλώσει ολόκληρες ομάδες εχθρών, μπορούμε να τους θέσουμε για λίγο εκτός μάχης εκτελώντας περιστροφικό χτύπημα, κάτι που προφανώς γίνεται διαγράφοντας έναν κύκλο με το ποντίκι. Υπάρχουν 4-5 ακόμα είδη χτυπήματος, εκ των οποίων εντυπωσιακότερο είναι το coup de grace. Πρόκειται για ένα πολύ δυνατό χτύπημα που εκτελείται δύσκολα (γίνεται με μια κίνηση του ποντικιού σε σχήμα 8) και που αν πετύχει, σκοτώνει ακαριαία τους περισσότερους από τους εχθρούς. Προσωπικά το πέτυχα λίγες φορές, γιατί αργεί πολύ και αφήνει τον ήρωά σου ευάλωτο μέχρι να ολοκληρωθεί.

ΤΑ ΓΡΑΦΙΚΑ

Από πλευράς γραφικών, το παιχνίδι δεν τα πάει άσχημα, αν και υπολείπεται των σύγχρονων παιχνιδιών. Τα κτήρια και τα τοπία είναι ζωγραφισμένα με το χέρι και είναι πολύ όμορφα, αλλά οι χαρακτήρες είναι μάλλον μέτρια σχεδιασμένοι. Υπάρχουν και δυνατότητες zoom-in/zoom-out, αλλά είναι απαράδεκτες και οι δύο. Ειδικά το zoom-in είναι σαν να μην έχεις μυωπία και να δοκιμάζεις τα γυαλιά του θεόστραβου φίλου σου.

Ο ΗΧΟΣ

Στον τομέα του ήχου δεν έγινε και καμιά σπουδαία δουλειά. Υπάρχουν μερικά μουσικά θέματα που μάλλον πετυχαίνουν το σκοπό τους, να περνούν δηλαδή απαρατήρητα και να μη χαλάνε τη φοβερή ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Κατά τ' άλλα, τα λόγια των χαρακτήρων είναι αρκετά ταιριαστά με τη δράση, αν και κουράζουν όταν επαναλαμβάνονται.

ΑΝΑΚΕΦΑΛΑΙΩΝΟΝΤΑΣ

Παρά τις αδυναμίες του, το παιχνίδι είναι πολύ καλό και το προτείνω ανεπιφύλακτα σε όλους τους λάτρεις των βιβλίων και των ταινιών με θέμα τον Ρομπέν των Δασών. Η κινηματογραφική ατμόσφαιρα συνεπαίρνει το χρήστη από την πρώτη στιγμή μέχρι το τέλος της περιπέτειας. Μου έμεινε, όμως, μια πικρία, γιατί ενώ ήθελα να ξαναπαίξω το παιχνίδι, τελικά άλλαξα γνώμη, αφού η μόνη διαφοροποίηση που μπορείς να έχεις τη δεύτερη φορά είναι η αλλαγή του επιπέδου δυσκολίας.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	ΑΝΤΟΧΗ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ
85	82	76	96	75	82

Θα του έδινα μεγαλύτερη βαθμολογία αν είχε έστω και έναν εναλλακτικό τρόπο παιξίματος.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: GRIN

Game review

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

BANDITS PHOENIX RISING

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ PII-300, 32MB RAM, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ 3D ΜΕ 16MB ΜΝΗΜΗ, 1,20GB ΕΛΕΥΘΕΡΟ ΧΩΡΟ ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 1 CD



Παντηλίκια και ρουκετιές

Η πρώτη επαφή μου με το Bandit's: Phoenix Rising έγινε στη φετινή ECTS. Η σουηδική εταιρεία-δημιουργός του εν λόγω παιχνιδιού είχε ένα πολύ καλά διαμορφωμένο γωνιακό περίπτερο, με κορυφαία μουσική και πολύ κόσμο συγκεντρωμένο διαρκώς σε αυτό. Αρχικά με ενθουσίασαν οι καταπληκτικές τριπλές οθόνες TFT στις οποίες παρουσιαζόταν το παιχνίδι (δείτε τη σχετική φωτογραφία). Επειτα εστίασα την προσοχή μου στο ίδιο το παιχνίδι και διαπίστωσα ότι πέραν των εντυπωσιακών γραφικών του, διέθετε πολύ ωραία physics, ενώ η εμπειρία της 3D Action μάχης με αυτοκίνητα ήταν μοναδική. Εχοντας ξεχωρίσει το παιχνίδι από τότε, μόλις κυκλοφόρησε κατάφερα να το αναλάβω για review (δίνοντας τις απαιτούμενες μάχες).

Το Bandit's είναι ίσως το πρώτο παιχνίδι στην ιστορία των action games που παντρεύει τόσο ομαλά τις κατηγορίες του car simulation με τη δράση και την ένταση των 3D shooter games! Ο παίκτης έχει στη διάθεσή του ένα αυτοκίνητο (σαν buggy), το οποίο μπορεί να οδηγεί σε αχανέστατες πίστες και με τα όπλα που αυτό φέρει να μάχεται με τους αντιπάλους που συναντά. Η πρωτοτυπία, τα ωραία γραφικά, το ικανοποιητικό σενάριο, το χιούμορ και ο προσεγμένος χειρισμός είναι τα χαρακτηριστικά

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη

www.rpg.gr

Για τους περισσότερους από εσάς ο τίτλος του παιχνιδιού δεν σημαίνει τίποτε και δικαίως, αφού το Bandit's είναι ένα παιχνίδι που έρχεται στην κυριολεξία από το πουθενά. Δημιουργός του είναι μια σουηδική (!) εταιρεία, η Grin, η οποία δεν διαθέτει μεγάλο παρελθόν στο χώρο του gaming. Ομως, "άγνωστη" εταιρεία ήταν κάποτε και η Blizzard... Λέτε;



Οπως βλέπετε, οι μάχες είναι άκρως εντυπωσιακές κυρίως στα τελευταία επίπεδα που παίρνετε αυτό το όχημα.

Θετικά

- Πρωτοτυπία
- Καταπληκτική μουσική
- Δράση και οδήγηση μαζί
- Εντυπωσιακό multiplayer

Αρνητικά

- Λίγα διαθέσιμα οχήματα
- Οσο πιο γρήγορα θα ενθουσιαστείτε μαζί του... τόσο πιο γρήγορα θα το ξεχάσετε
- Η save engine είναι λίγο εκνευριστική ιδίως σε μεγάλες αποστολές

Ο κόσμος του Bandit's μοιάζει πολύ σε αυτόν του Fallout, ο οποίος με τη σειρά του είναι βασισμένος σε αυτόν της ταινίας "Mad Max".

που κάνουν το Bandit's να αφήνει μια γλυκιά γεύση σε όποιον το δοκιμάσει. Εάν είστε λάτρης του γκαζιού, των χειρόφρενων και του rocketlauncher, τότε το παιχνίδι αυτό είναι "cut and paste" (κομμένο και ραμμένο) στα μέτρα σας.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Ο κόσμος του Bandit's μοιάζει πολύ με αυτόν του Fallout, ο οποίος με τη σειρά του είναι βασισμένος σε αυτόν της ταινίας "Mad Max". Ποιος το φανταζόταν; Μια ταινία που βγήκε σχεδόν 25 χρόνια πριν, ακόμα να επηρεάζει την αγορά gaming. Το Bandit's εξελίσσεται στο μακρινό μέλλον, αφού έχουν γίνει οι απαιτούμενοι πυρηνικοί πόλεμοι και η Γη έχει καταλήξει μια άγονη ξεραΐλα (ελληνιστί... wasteland). Ο εναπομείνας πληθυσμός οχυρώθηκε σε πόλεις-φρούρια, ενώ αρκετοί ήταν αυτοί που επέλεξαν τον highway, να γίνουν δηλαδή μέλη συμμοριών που ζούσαν σαν νομάδες και χτυπούσαν περαστικά καραβάνια για να βγάλουν τα προς το ζην. Ο παίκτης παίρνει το ρόλο του Rewdalf και του Fennec, οι οποίοι αποτελούν μέλη της συμμορίας των Wolfpack και κερδίζουν τα προς το ζην λεηλατώντας ό,τι βρέθει στο διάβα τους. Το μοναδικό εργαλείο τους γι' αυτή τη δουλειά είναι το buggy τους, το οποίο είναι εξοπλισμένο με πολλά αξιόλογα όπλα. Οι δύο ήρωές μας μέσα από 20 φοβερές αποστολές θα οδηγηθούν στον τελικό σκοπό τους, ο οποίος δεν είναι άλλος από το να κλέψουν μια μεγάλη ποσότητα χρυσού. Το χρυσάφι αυτό βρίσκεται στην πόλη Jericho (τη Νέα Ιεριχώ), η οποία είναι οχυρωμένη σαν αστακός.

Θα μπορούσα να ισχυριστώ ότι οι αποστολές του παιχνιδιού έχουν μια σχετική ποικιλία, η οποία στρέφεται γύρω από έναν κοινό κεντρικό σκοπό, που δεν είναι άλλος από το να σκοτώσετε όλους τους αντιπάλους. Ευτυχώς, τα πράγματα δεν είναι μονότονα, καθώς θα χρειαστεί αρκετές φορές να προστατέψετε συμμαχικά οχήματα, να λεηλατήσετε καραβάνια, να κλέψετε αντικείμενα, ενώ γενικότερα υπάρχει μια ποικιλία στα objectives. Επίσης, σε αρκετές αποστολές θα χρειαστεί να αποκτήσετε (διά της παρανόμου οδού) πυρομαχικά και όπλα προκειμένου να βελτιώσετε το buggy σας στα επόμενα σενάρια.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως προανέφερα, το Bandit's είναι πρωτοπόρο στον τομέα του χειρισμού και του gameplay. Η πρωτοπορία του έγκειται στο γεγονός ότι παντρεύει την οδήγηση ενός αυτοκινήτου με third persion action shooter. Αυτό μπορεί να ακούγεται κάπως δύσκολο, αλλά στην πράξη θα δείτε ότι δεν θα

Αν σας άρεσε...

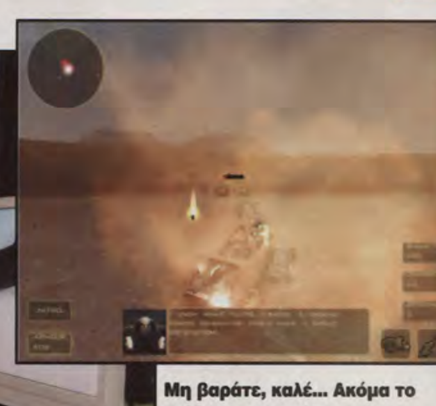
Επειδή δεν υπάρχει κάποιο παιχνίδι με τα αντίστοιχα χαρακτηριστικά να σας προτείνω, θα σας παραπέμψω στο Quake 3 Rally, ένα modification για το Quake III: Arena, το οποίο είναι περίπου στο ίδιο στυλ, δηλαδή racing με όπλα!

Ξέρετε ότι...

...στο directory του παιχνιδιού, \data\music, βρίσκονται όλα τα τραγούδια που ακούγονται στο παιχνίδι σε MP3 format; Ετσι, λοιπόν, δεν είναι ανάγκη να ακούτε αυτή την καταπληκτική μουσική μόνο όταν παίζετε Bandit's! Μόνο και μόνο για να έχετε αυτά τα τραγούδια αξίζει να αγοράσετε το παιχνίδι...



Με αυτές τις καταπληκτικές οθόνες παρουσίαζαν το Bandit's στην ECTS οι δημιουργοί του!



Μη βαράτε, καλέ... Ακόμα το διάλογο των ηρώων μου παρακολουθώ! Cheaters...

BANDITS
PHOENIX RISING



Τα γεφύρια είναι στρατηγικές θέσεις σε κάθε πίστα! Προσοχή στις πτώσεις.



Στο σχετικό μενού πριν από κάθε αποστολή μπορείτε να εξοπλίσετε το αυτοκίνητό σας με τα τελευταία όπλα που έχετε αποκτήσει.

Fan sites

- http://www.bandits-game.com/
- http://www.panvision.com/
- http://www.grin.se/

μπορούσε να γίνει καλύτερο!

Πριν από κάθε πίστα σάς δίνονται τα objectives σας, καθώς και η δυνατότητα να κάνετε μετατροπές στα οπλικά συστήματα του οχήματός σας. Οσο προχωράτε στο παιχνίδι και σχεδόν έπειτα από κάθε αποστολή, θα κερδίζετε και ένα καινούριο οπλικό σύστημα το οποίο μπορείτε να φορτώσετε στο όχημά σας. Τα όπλα χωρίζονται σε κατηγορίες ανάλογα με τη θέση όπου τοποθετούνται στο όχημά σας (μπροστά, πίσω, πλάγια). Ετσι, έπειτα από αρκετές αποστολές θα έχετε πολλές διαθέσιμες επιλογές για κάθε θέση, ανάλογα με το στυλ παιχνιδιού που σας αρέσει. Πέραν των κλασικών ammo που χρησιμεύουν για την αναγόμωση των όπλων σας, πρέπει να φροντίζετε και για την πανοπλία του οχήματός σας (armor), η οποία όταν φτάσει στο 0, σημαίνει ότι έχετε χάσει. Armor, όπως και ammo, μπορείτε να συλλέγετε από κάθε πίστα σε διάφορα σημεία-κλειδιά, αλλά και από τους εξουδετερωμένους αντιπάλους σας.

Σε κάθε αποστολή του Bandit's υπάρχει ένα κεντρικό objective και ένα δευτερεύον (το οποίο είναι σχεδόν πάντα αυτονόητο). Το βασικό objective μπορείτε να το καταλάβετε από το briefing κάθε αποστολής, ενώ το δευτερεύον είναι να σκοτώσετε όλους τους αντιπάλους της πίστας. Λίγο-πολύ, λοιπόν, σε κάθε αποστολή θα πρέπει να κάνετε μια από τα ίδια, εκτός από μερικές φωτεινές εξαιρέσεις, όπως στην αποστολή όπου πρέπει να νικήσετε σε έναν αγώνα ταχύτητας (χωρίς όπλα, δυστυχώς) και να αποδείξετε τις ικανότητές σας μόνο στην οδήγηση. Από τα χειρότερα στοιχεία του παιχνιδιού είναι η καταραμένη (τρισκατάρατη θα τολμούσα να πω) save engine. Η κατάσταση έχει ως εξής: save μπορείτε να κάνετε μόνο ενδιάμεσα στις αποστολές και όχι κατά τη διάρκειά τους. Ετσι, οι σχεδιαστές εξασφαλίζουν το σίγουρο... διανοητικό κατακερματισμό του gamer, κάνοντας τα νεύρα του τσατάλια. Επιπλέον, υπάρχουν μακροσκελέστατες αποστολές, τις οποίες θα πρέπει να παίξετε ξανά και ξανά. Τι πετυχαίνουν με αυτό τον τρόπο οι σχεδιαστές; Απλώς ανεβάζουν αυτόματα τις ώρες gaming που απαιτούνται προκειμένου να τερματίσετε το παιχνίδι! Αντί, λοιπόν, να σχεδιάσουν πέντε, δέκα, δεκαπέντε χάρτες παραπάνω, έβαλαν μια ιδιότροπη save engine για να γλιτώσουν τον κόπο. Ας υπήρχε τουλάχιστον κάποιο autosave σε σημεία-κλειδιά της πίστας ή κάτι αντίστοιχο με τη save engine του Hitman 2!

Ας κάνουμε τώρα μια στάση στο χειρισμό του παιχνιδιού, ο οποίος είναι καταπληκτικός. Κινείτε το όχημά σας ακριβώς όπως και έναν ήρωα σε third person shooter παιχνίδι, μόνο που δεν μπορείτε να στρίβετε επιτόπου (καταραμένες ρόδες). Με τη χρήση ενός ειδικού κουμπιού μπορείτε να "κλειδώσετε" το mouse, ούτως ώστε περιστρέφο-

ΟΙ ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΕΣ

Fennec



Ο κύριος αυτός είναι επί του βολάν κατά τη διάρκεια των αποστολών σας. Είναι ένας σκληρός και συνάμα πανούργος bandit. Το μεγάλο χάρισμά του, πέραν του ότι είναι πολύ καλός οδηγός, είναι η εξυπνάδα του, καθώς αυτός αναλαμβάνει να παίρνει τις αποφάσεις και για τους δύο πρωταγωνιστές μας. Πρόκειται για τον τυπικό ήρωα των αμερικανικών ταινιών, που έχουμε κατά κόρον συναντήσει τα τελευταία χρόνια, ο οποίος δεν αναμένεται να σας ενθουσιάσει. Ο ρόλος του είναι να συμπληρώνει τα κενά του Rewdalf και να επαναφέρει την κατάσταση όταν ο σύντροφός του παραφέρεται.

Rewdalf



Ο Rewdalf είναι ο δεύτερος μεγάλος πρωταγωνιστής του παιχνιδιού, πιστός σύντροφος του Fennec. Ηταν μέλος των Flame Pumpkin (των κακών) μέχρι τη στιγμή που τον πρόδωσαν για να του κλέψουν το αυτοκίνητό του. Ενωσε τις δυνάμεις του με τον Fennec, αναλαμβάνοντας το δύσκολο ρόλο του gunner και αυτού που πρέπει να μιλάει συνέχεια. Θα μπορούσε να χαρακτηριστεί κάτι ανάμεσα σε Dwarf και Σκωτσέζο, αφού: α) είναι τάπας (ένα μέτρο και ένα μίλκο), β) έχει αυτή την καταπληκτική αγγλική προφορά που σου θυμίζει Shaun Connery και Braveheart και γ) λατρεύει τις μπίρες, τις βρισιές και τη φλυαρία. Από την πρώτη στιγμή λάτρεψα αυτόν το χαρακτήρα, γιατί είναι απρόβλεπτος, φοβερά αστείος και οι ατάκες του είναι μία και μία. Τόσο καλοσχεδιασμένη προσωπικότητα ήρωα παιχνιδιού είχα να δω από το Freedom Force.

ντάς το να κινείτε μόνο το στόχαστρο του όπλου, ενώ στα πλήκτρα να παραμένει ο χειρισμός του αυτοκινήτου. Βέβαια, η τακτική αυτή είναι λίγο kamikaze, αφού αρκετές φορές θα στοχεύετε προς τα πίσω (με την κάμερα στραμμένη προς τα πίσω) και το buggy σας θα οδεύει με ταχύτητα προς το άγνωστο. Προσοχή, λοιπόν. Άλλα αξιόλογα features είναι: το nitro (για λίγα δεύτερα μπορείτε να τρέχετε πιο γρήγορα) και το zoom in και zoom out, τα οποία χρησιμοποιούνται σπανίως, μια και οι περισσότερες μάχες σας θα γίνονται σώμα με σώμα... συγγνώμη, εννοώ αμάξωμα με αμάξωμα.

Η Artificial Intelligence του παιχνιδιού είναι ικανοποιητική, χωρίς τίποτε το ιδιαίτερο. Σίγουρα είναι πολύ πιο δύσκολο να προγραμματίσεις έναν αντίπαλο να κινείται μέσα σε μια περίπλοκη πίστα, παρά να τον προγραμματίσεις να κινείται σε αχανέστατες πεδιάδες όπως αυτές του Bandit's.

ΜΟΥΣΙΚΗ - ΗΧΟΣ - ΓΡΑΦΙΚΑ

Εδώ στο "PC Master" παίζουμε με τα πλήκτρα των keyboards, μέχρι τα reviews να ωριμάσουν και να έχουν μια μοναδική "γεύση" μέχρι να φτάσουν στον αναγνώστη. Θεώρησα, λοιπόν, σκόπιμο να αλλάξω την πατροπαράδοτη σειρά του σημείου αυτού, από "Γραφικά - Ηχος" στο αντίστροφο, αφού η μουσική είναι αυτή που υποσκιάζει τα άλλα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Τα κομμάτια που συνοδεύουν το gaming καθώς θα μάχεστε στις wastelands του Bandit's είναι μοναδικά. Funk, rock και progressive τραγούδια ανεβάζουν την αδρεναλίνη και πωρώνουν τον παίκτη, καθώς οι μάχες λαμβάνουν χώρα στην οθόνη. Ευτυχώς, τα 33 καταπληκτικά τραγούδια είναι σε MP3 format και μπορείτε να τα αντιγράψετε κάπου αλλού όταν κάνετε uninstall το παιχνίδι για να τα ακούτε όποτε θελήσετε. Καταπληκτική δουλειά. Τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ είναι απλώς καλά, χωρίς τίποτε το ιδιαίτερο.



Στον τομέα των γραφικών, το Bandit's αμέσως κερδίζει τα θετικά σχόλια του gamer. Ωραία μοντέλα αυτοκινήτων, γρήγορο φόρτωμα, καλοί φωτισμοί, αχανέστατες πίστες και καταπληκτικές εκρήξεις. Επίσης, άλλο ένα σημείο που κερδίζει τον παίκτη είναι η συμπεριφορά του αυτοκινήτου στην πίστα. Μπορείτε να διακρίνετε τις αναρτήσεις κάθε ρόδας ξεχωριστά, προκειμένου να υπάρχει καλύτερη πρόσφυση στο δρόμο. Η χρήση του χειρόφρενου κάνει το αυτοκίνητο να γλιστράει στην άμμο, ενώ όταν πρέπει να ανεβείτε ανηφόρες, το αυτοκίνητο ζορίζεται και νιώθετε σαν να οδηγείτε 4x4. Τα γραφικά του δεν είναι όπως αυτά του Unreal Tournament 2003, βέβαια, αλλά είναι πολύ καλά και, το βασικότερο, φορτώνουν πολύ γρήγορα, δεδομένου και του μεγέθους κάθε χάρτη.

Δεν με τιμά και πολύ αυτή η εικόνα ως οδηγό... Απλώς θέλω να σας δείξω ότι ακόμα και εγώ, ένας οδηγός της κλάσης του Collin, κάνω λάθη!





Σκηνή που θυμίζει Χόλιγουντ. Ιπταμαι και ρίχνω ομοβροντία πυρών.

ΛΙΓΑ ΛΟΓΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΛΟΣ

Προτού κλείσουμε, να σταθούμε λίγο στο multiplayer κομμάτι του Bandit's, που είναι ένα από τα μεγάλα ατού του, αφού προσφέρει πρωτότυπη και πρωτόγνωρη δράση στον lan και on-line gamer. Μεγάλες πίστες, 13 όπλα για να διαλέξετε, φοβερή μουσική και πολλά γκάζια. Ετσι, χωρίς να υπάρχει κανένας ανταγωνιστής στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιού (action-racing), το Bandit's σίγουρα θα κεντρίσει το ενδιαφέρον σας και θα σας παρασύρει σε ατελείωτες παρτίδες.

Συνοψίζοντας, το Bandit's είναι ένα πολύ πρωτότυπο παιχνιδάκι που συνδυάζει action και οδήγηση, έχει πολύ καλό multiplayer, απίστευτη μουσική και ικανοποιητικό χειρισμό-gameplay. Είναι όλα αυτά αρκετά για να κάνουν το παιχνίδι γνωστό και επιτυχημένο; Δυστυχώς, η απάντηση είναι όχι... Παρόλο που στα επιμέρους τμήματα το παιχνίδι σημειώνει αξιόλογες επιδόσεις, στο σύνολό του δεν είναι τίποτε σπουδαίο. Θα παίξετε single player μέχρι να σας κουράσει η save engine, ενώ multiplayer είναι αμφίβολο εάν δοκιμάσετε, μια και δύσκολα θα βρείτε συμπαίκτη, οπότε το μόνο που σας μένει πριν από το uninstall είναι να κάνετε Copy-Paste τα MP3 κομμάτια.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	MULTIPLAYER	ΑΝΤΟΧΗ
86	89	92	87	89	80

Η καλύτερη ανάμνησή μου από το Bandit's είναι τα φοβερά MP3 τραγουδάκια και η ρεαλιστική κίνηση των οχημάτων. Κατά τα άλλα, είναι απλώς ένα ακόμα καλό game!

ADVENTURE
ACTION
RPG
SIMULATION
STRATEGY

The Sims Unleashed

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ: WINDOWS 95/98/XP/2000, PENTIUM II 350MHz, 64MB RAM (128MB ΓΙΑ ΤΑ XP), 1,1GB ΣΤΟ ΣΚΛΗΡΟ ΔΙΣΚΟ, ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΚΑΙ ΗΧΟΥ ΣΥΜΒΑΤΕΣ ΜΕ ΤΟ DIRECTX 7.0A. ΑΠΑΡΑΙΤΗΤΗ Η ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΟΥ THE SIMS ΣΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ΣΑΣ.

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑΛΑΜΒΑΝΕΙ 2 CDs

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ, ΜΕΣΟ, ΑΝΩΤΕΡΟ, ΑΝΩΤΑΤΟ



Οι Sims έχουν κατοικίδια. Ωχ, δυστυχία μας...

της Ζωής Μαρμαρά

Το πέμπτο expansion της επιτυχημένης σειράς των Sims είναι εμπλουτισμένο με βελτιωμένες δυνατότητες προβολής, νέες λειτουργίες Build Mode και 41 καινούριες περιοχές σε κάθε γειτονιά. Αν νομίζατε ότι τα ξέρετε όλα για τις σχέσεις και την οικογένεια, στο νέο The Sims Unleashed υπάρχουν κάποια βασικά νέα στοιχεία τα οποία θα βοηθήσουν ακόμη και τους πιο έμπειρους παίκτες να βελτιωθούν και να αντεπεξέλθουν στις συνεχώς αυξανόμενες απαιτήσεις των Sims τους. Αλλωστε τώρα πια έχετε να φροντίζετε και τους κατοικίδιους φίλους σας...

Υπάρχουν αρκετά διαφορετικά είδη ζώων που μπορείτε να έχετε, αλλά αυτά που θα σας απασχολήσουν περισσότερο είναι οι σκύλοι και οι γάτες. Για να υιοθετήσετε έναν σκύλο ή μια γάτα θα πρέπει να επισκεφτείτε την περιοχή Old Town και τα μαγαζιά κατοικίδιων ζώων που υπάρχουν σε αυτήν. Πληρώνοντας κάποιο χρηματικό ποσό, θα κάνετε Adopt το κατοικίδιο της επιλογής σας. Μπορείτε να διαλέξετε το φύλο και την εμφάνιση της γάτας ή του σκύλου σας, καθώς και το νέο όνομά του. Φεύγοντας από το μαγαζί, το ζωάκι θα σας ακολουθήσει στο δρόμο για το σπίτι, όπου θα γνωρίσει τη νέα οικογένειά του.

Οσο θα ζείτε στο σπίτι σας, θα παρατηρήσετε πολλά αδέσποτα ζώα να τριγυρίζουν γύρω από τον κήπο σας ψάχνοντας για τροφή και νερό. Εάν είστε φιλόζωοι, θα επιλέξετε να τα προσεγγίσετε φιλικά κάνοντας κλικ επάνω τους και πατώντας την επιλογή "Pet". Εάν παίξετε αρκετά μαζί



Καλέστε το Animal Control από το τηλέφωνό σας για να απαλλαγείτε από τους ενοχλητικούς ασβούς.



Μόλις επιλέξαμε Harvest για να μαζέψουμε τα λαχανικά που φυτέψαμε.

Θετικά

- Το Social ανεβαίνει εξαιρετικά εύκολα με την παρουσία των κατοικίδιων.
- Νέος πολύ πιο εύχρηστος τηλεφωνικός κατάλογος.
- Νέος τρόπος λειτουργίας του Build και του Buy Mode.
- 125 νέα αντικείμενα, τοίχοι και δάπεδα.

Αρνητικά

- Μπορείτε να πάρετε τα κατοικίδιά σας στις περιοχές του Sims On Holiday αλλά όχι στην Down Town του Hot Date.
- Εκτός από τους σκύλους και τις γάτες, τα υπόλοιπα είδη ζώων είναι απλώς διακοσμητικά.

Στο νέο expansion του επιτυχημένου People simulation σας δίνεται η δυνατότητα να προσθέσετε κατοικίδια στην οικογένεια.

τους, τότε θα εμφανιστούν και άλλες επιμέρους επιλογές για τις οποίες θα μιλήσουμε αργότερα. Στην καλύτερη περίπτωση, θα δείτε την επιλογή Adopt. Οπως θα καταλάβατε, μπορείτε να υιοθετήσετε το αδέσποτο ζωάκι και να το κάνετε μέλος της οικογένειάς σας. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι δεν μπορείτε να του αλλάξετε όνομα. Τα αδέσποτα ζώα έχουν ήδη κάποιο όνομα από το προηγούμενο αφεντικό τους, που πιθανώς δεν τα φρόντιζε αρκετά για να μείνουν κοντά του. Είναι σημαντικό να φροντίζετε τα κατοικίδιά σας για να μη σας εγκαταλείψουν. Οταν η ανάγκη τους για τροφή, διασκέδαση, κοινωνική επαφή και υγιεινή δεν ικανοποιούνται, τότε τα ζωάκια σας θα ψάξουν για νέο ιδιοκτήτη και σπίτι. Γι' αυτόν το λόγο πρέπει να αγοράσετε σκεύη για την τροφή τους, καλαθάκια για να ξαπλώνουν αλλά και παιχνίδια για να διασκεδάζουν. Στο buy Mode του παιχνιδιού θα βρείτε κοινά πιατάκια αλλά και το Annapurna Pet Feeder. Οπως διαβάζουμε στο description αυτού του αντικειμένου, στο μοναστήρι Annapurna οι Θιβετιανοί μοναχοί κατασκευάζουν τα σκεύη που χρησιμοποιεί ο Δαλάι Λάμα για το τραπέζι του. Οσα δεν είναι κατάλληλα για τον ίδιο τον Λάμα χρησιμοποιούνται για να τρέφονται τα ζώα της αυλής του. Το ίδιο αντικείμενο μπορείτε να αγοράσετε και για το δικό σας ζωάκι. Επιμέρους αντικείμενα είναι το Scratcheriffic scratching post για τις γάτες σας, το Feline Furinator, το Shag Spyer αλλά και το Persia plush pet bed. Μάλιστα, για...αυτοκρατορικούς ύπνους, μπορείτε να χαρίσετε στο ζωάκι σας το Pad Prolifique, που εξωτερικά θυμίζει αρχαίο ελληνορωμαϊκό κτήριο! Παιχνίδια για τα ζωάκια σας μπορείτε να προμηθευτείτε και από τα καταστήματα κατοικίδιων ζώων στην Old Town. Ευχάριστη έκπληξη είναι επίσης η δυνατότητα αγοράς λουριών για τα κατοικίδιά σας και μάλιστα σε πολλά διαφορετικά χρώματα.

Ξέρετε ότι...

...ένας μικρός ενοχλητικός ασβός εμφανίζεται ορισμένες φορές κοντά στο σπίτι σας, απειλώντας τα ζώα και τον κήπο σας; Το όνομά του; El Bandito (επ, κάτι μου θυμίζει αυτό!).

...εάν επισκεφτείτε τη χειρομάντισσα (Palm Reader) στην Old Town και δεχτείτε να σας διαβάσει το χέρι, τότε θα ανεβάσετε δραματικά όλα τα needs σας, χωρίς καμιά προσπάθεια;

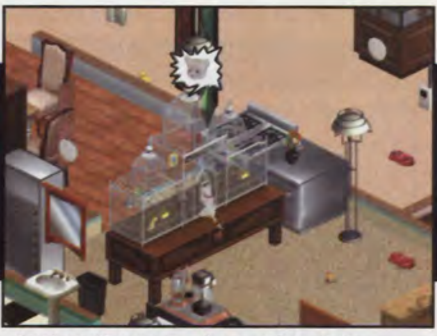
...τα Sims δεν έχουν σεξουαλική ταυτότητα; Οι προτιμήσεις των Sims σας καθορίζονται από τις ενέργειές τους στο παιχνίδι. Το Sim σας μπορεί να επιλέξει να...φλερτάρει ένα άλλο Sim του ίδιου φύλου και να βρει ανάλογη ανταπόκριση. Ευχαριστούμε το φίλο μας Χρήστο Κωστόπουλο γι' αυτό το μικρό hint. :)

Αν σας άρεσε...

...επισκεφτείτε το επίσημο site της Maxis και πηγαίνετε στο The Sims Exchange για να κατεβάσετε νέα αντικείμενα, οικογένειες και photo albums ή και να ανεβάσετε τα δικά σας! Εάν έχετε όρεξη για περισσότερο... διάβασμα, μπορείτε να βρείτε τα reviews των προηγούμενων expansions καθώς και του ίδιου του The Sims στο ηλεκτρονικό παιχνιδο-site Gameweb.gr.



Ενα από τα κοινόχρηστα μέρη της Old Town, απ' όπου θα αγοράσετε σπόρους και λίπασμα.



Οι γάτες έλκονται από τα πουλιά, όπως βλέπετε και στη φωτογραφία.



Ο Pet Trainer θα ανεβάσει τα skill points των κατοικίδιών σας.



Ποιο ζωάκι να διαλέξω; Είναι όλα τόσο γλυκούλια (κούτσου, κούτσου κούτσου...)!

Απαραίτητο αντικείμενο για την υγιεινή των κατοικιδιών σας είναι το Squeak-EE-Clean pet tub. Στην ειδική μπανιέρα θα καθαρίζετε συχνά τα αγαπημένα σας ζωάκια για να είναι καθαρά κάθε μέρα.

Τέλος, πρέπει να γνωρίζετε ότι τα ζώα του παιχνιδιού έχουν έμφυτη την ανάγκη της αναπαραγωγής. Εάν δύο ζωάκια του αντίθετου φύλου βρεθούν μαζί, τότε υπάρχει η πιθανότητα να αποκτήσετε ένα νέο σκυλάκι ή γατάκι. Καλέ, κοίτα τι γλυκούλια που είναι τα μικρά γατάκια... :)

Fan sites

- http://www.thesimsunleashed.com/
- http://www.welldressedsim.com/
- http://www.simfreaks.com/
- http://www.7deadlysims.com/

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Τα κατοικίδιά σας έχουν κι αυτά, όπως κι εσείς, συναισθήματα, ικανότητες και ανάγκες. Οταν το μικρό σκυλάκι ή γατάκι σας γίνει μέλος της οικογένειάς σας, η φωτογραφία του θα εμφανιστεί στο κάτω μέρος της οθόνης, δίπλα στη δική σας και σε αυτήν των άλλων μελών της οικογένειάς σας. Πατώντας τη φωτογραφία του κατοικίδιού σας, θα δείτε τις μπάρες με τα χαρακτηριστικά του, τον πίνακα συναισθημάτων του και τις δεξιότητές του. Είναι αυτονόητο πως προσωπικότητα μπορούν να έχουν μόνο οι σκύλοι και οι γάτες. Τα πουλιά, οι χελώνες και τα χρυσόψαρα διαθέτουν περιορισμένες νοητικές ικανότητες και προς το παρόν εξυπηρετούν άλλους σκοπούς στο παιχνίδι, όπως θα δούμε και παρακάτω.

Εκτός από τους πίνακες Inventory και Interests, οι οποίοι είναι ανενεργοί, μπορείτε να δείτε τις επιλογές Needs, Relationships, Personality και Pet Skills. Στον πίνακα Skills θα δείτε τις μπάρες Hunger, Comfort, Hygiene, Bladder, Energy, Fun, Social και Room, με τις οποίες είστε ήδη εξοικειωμένοι. Στους πίνακες Personality και Pet Skills βρίσκονται τα νέα στοιχεία του παιχνιδιού. Μέρη της προσωπικότητας ενός κατοικίδιου είναι οι μπάρες Quiet, Friendly, Playful, Smart και Loyal. Στα pet skills οι νέες κατηγορίες που προστίθενται είναι οι Obedience και Tricks. Στους σκύλους υπάρχει ακόμα η μπάρα House Breaking, ενώ στις γάτες η μπάρα Hunting.

Τα κατοικίδια δεν σας βοηθούν μόνο να τονώσετε την κοινωνικότητά σας αλλά, όπως θα διαπιστώσετε με τον καιρό, μπορούν να γίνουν εξαιρετικοί υπηρέτες και κηπουροί. Μπορείτε να τους μάθετε να ποτίζουν τον κήπο αλλά και να διώχνουν τα ενοχλητικά ζωύφια. Ιδιαίτερα οι γάτες, μπορούν να μάθουν να κυνηγούν τα ποντίκια, τις κατσαρίδες και τα κουνέλια που ενοχλούν το σπίτι και τις καλλιέργειές σας, ενώ τα σκυλιά μπορούν να σας φέρνουν την εφημερίδα. Βέβαια, για την εμφάνιση των κατσαρίδων και των άλλων τρωκτικών υπεύθυνα είναι τα ίδια τα γλυκά κατοικίδιά σας που πολλές φορές κάνουν την ανάγκη τους μέσα στο... σπίτι. Η επιλογή House Breaking έχει άμεση σχέση με αυτό και αφορά στην εκπαίδευση των κατοικιδιών σας στις φυσικές ανάγκες. Οταν το σκυλάκι σας κάνει την ανάγκη του μέσα στο σπίτι, τότε έχετε την επιλογή να κάνετε Scold. Η επιλογή αυτή εμφανίζεται μαζί με την Praise. Εφόσον θέλετε να επιβραβεύσετε το κατοικίδιό σας για την καλή συμπεριφορά του, θα επιλέξετε Praise. Στην αντίθετη περίπτωση θα κάνετε Scold. Ειδικότερα για τα περιττώματα των ζώων σας, το παιχνίδι μπορεί να σας υποδείξει ποιο ζώο έχει ανάγκη επίπληξης, εμφανίζοντάς σας την επιλογή "Scold x", όπου x το όνομα του κατοικίδιού σας, εφόσον, βέβαια, κάνετε κλικ επάνω στο λερωμένο σημείο που σας άφησε το αθώο ζωάκι στο χαλί. Καλό είναι να προσέχετε πότε πότε και πού πατάτε... :)

Για να βελτιώσετε την υπακοή των κατοικίδιων σας, θα πρέπει να αυξήσετε το δείκτη Obedience. Οι επιλογές Call Over και Sit and Stay είναι τα μόνα στοιχεία που μπορούν να σας βοηθήσουν. Εάν δίνετε συχνά αυτές τις εντολές στους τριχωτούς φίλους σας, θα αυξήσετε την υπακοή τους και θα δείτε νέες επιλογές να εμφανίζονται, όπως να τους διατάξετε να κάνουν ησυχία ή να επιτεθούν σε κάποιον ενοχλητικό Sim.

Από τα στοιχεία της προσωπικότητας, μεγάλη προσοχή χρειάζεται ο δείκτης Social (κοινωνική επαφή). Τα μέλη της οικογένειάς σας αλλά και οι υπόλοιποι Sims μπορούν να δημιουργήσουν σχέσεις με το κατοικίδιό σας ή με άλλα κατοικίδια παίζοντας με αυτά. Χαρίζοντας, μάλιστα, ένα παιχνίδι στο σκυλάκι σας, αγοράζοντας ένα παιχνίδι από κάποιο pet shop και χρησιμοποιώντας την επιλογή "Give...", θα αυξήσετε ακόμα περισσότερο το δείκτη Social του ζώου και τη μεταξύ σας σχέση.



Κι όμως, οι κατσαρίδες έχουν ουρά! Παραήταν σοβαρό αυτό το review...

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΕΠΙΔΕΙΞΗ ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΩΝ

Σίγουρα θα έχετε προσέξει τον Pet trainer που συχνάζει στο μαγαζί όπου αγοράσατε το μικρό σας κατοικίδιο. Επισκεφτείτε τον για να εκπαιδεύσετε το σκύλο ή τη γάτα σας και να ανεβάσετε τα skill points του. Ο Trainer, δυστυχώς, ανεβάζει μόνο το δείκτη Tricks του πίνακα Pet Skills και όχι το Obedience, το hunting ή το House breaking. Tricks μπορείτε κι εσείς να μάθετε στο κατοικίδιό σας, αλλά, δυστυχώς, χρειάζεται μεγαλύτερη προσπάθεια και υπομονή, καθώς τα ζώα δεν είναι πολύ ανεκτικά με τους ιδιοκτήτες τους σε αυτή την περίπτωση.

Ανεβάζοντας το Trick Skill, έχετε περισσότερες πιθανότητες να κερδίσετε ένα βραβείο στην Επίδειξη κατοικίδιων. Σε ορισμένες περιοχές στην Old Town υπάρχουν Pet Judges (κριτές κατοικίδιων) που εξετάζουν τα κατοικίδια των Sims και βραβεύουν τα καλύτερα από αυτά. Οπως θα μάθετε, υπάρχουν τρεις τύποι βραβείων. Το πρώτο βραβείο κερδίζει το κατοικίδιο με τα υψηλότερα skills και την καλύτερη προσωπικότητα. Αυτονόητο είναι, βέβαια, πως το ζωάκι σας πρέπει να έχει την καλύτερη δυνατή διάθεση, να είναι ταϊσμένο και να έχει αρκετή ενέργεια. Οσο πιο ανεβασμένα είναι τα Needs του τόσο το καλύτερο. Ακόμη κι αν το κατοικίδιό σας δεν είναι ακόμη καλά προετοιμασμένο, δεν θα φύγετε από τον κριτή με άδεια χέρια. Υπάρχει ένα ειδικό βραβείο που δίνεται σε κάθε Sim ώστε να το ενθαρρύνει να συνεχίσει την εκπαίδευση του κατοικίδιού του και να συνεχίσει να διαγωνίζεται για το πρώτο βραβείο. Τα βραβεία σας μπορείτε να επιδείξετε στο Crane's Cabinet, μια βιτρίνα ειδικά για τα τρόπαιά σας, ή να τα πουλήσετε.

ΚΑΤΟΙΚΙΔΙΑ ΚΑΙ... ΚΗΠΟΥΡΙΚΗ

Το The Sims Unleashed απέκτησε μια νέα δραστηριότητα, την κηπουρική. Μπορείτε να αγοράσετε σπόρους στα τοπικά καταστήματα και να φυτέψετε καρότα, φασολάκια, μαρούλι και τομάτες στον κήπο σας! Για να το κάνετε αυτό, πρώτα θα επιλέξετε το Instaplot Victory Garden από τα δάπεδα του Build Mode, θα τα βάλετε στον κήπο σας και θα φυτέψετε τους σπόρους που έχετε αγοράσει. Το καθημερινό πότισμα (water) και καθάρισμα (weed) του κήπου σας είναι απαραίτητα για να δείτε σύντομα τους κόπους σας να γίνονται νόστιμες ντοματούλες και φασολάκια έτοιμα για μαγείρεμα. Για να αποκτήσετε μεγάλη σοδειά, μπορείτε να αγοράσετε το Plant Tonic, που όμως ορισμένες φορές μπορεί να γίνει επικίνδυνο και να καταστρέψει τον κήπο σας. Εκτός από το Plant Tonic, επικίνδυνα για τον κήπο σας είναι και τα κουνέλια που πολλές φορές εμφανίζονται και τρώνε τα λαχανικά σας. Μπορείτε να εκπαιδεύσετε τη γάτα σας για να τα κυνηγάει ή να βάλετε ένα σκιάχτρο κοντά στον κήπο για όλους τους ενοχλητικούς επισκέπτες.

Οταν ωριμάσουν τα λαχανικά σας, είναι έτοιμα για να τα μαζέψετε. Επιλέξτε Harvest και κάντε τα Store στο Pantry, ένα ειδικό ψυγείο συντήρησης των λαχανικών που θα αγοράσετε στο Buy Mode. Τα λαχανικά αυτά μπορείτε να τα μαγειρέψετε ή να τα πουλήσετε στον Head Gardener που θα βρείτε στην Old Town.



Παίξτε με το ζωάκι σας και γρήγορα θα γίνετε πολύ καλοί φίλοι.

BUILD BUY LIVE

Πρέπει να παραδεχτώ πως ξεκίνησα να παίζω το πέμπτο expansion του The Sims με σκεπτικισμό. Παίρνοντας στα χέρια μου το παιχνίδι, βρήκα τον εαυτό μου να αναρωτιέται τι παραπάνω θα μπορούσε να προσφέρει ένα πέμπτο expansion σε ένα παιχνίδι που μέχρι τώρα έμοιαζε κορεσμένο και επαναλαμβανόμενο. Αλλωστε η εξομοίωση της πραγματικής ζωής στο The Sims ουδέποτε έμοιαζε ρεαλιστική, τουλάχιστον σε εμένα. Το The Sims Unleashed ήρθε να με διαψεύσει και μάλιστα ευχάριστα. Με την εμφάνιση των ζώων το παιχνίδι ξαφνικά απέκτησε λίγο από το ρεαλισμό που του έλειπε. Πλέον ο παίκτης δεν βαριέται ποτέ! Από τη στιγμή της υιοθέτησης ενός κατοικίδιου οι επιλογές που παρουσιάζονται είναι πάρα πολλές. Από την εκπαίδευση μέχρι και την επιβράβευσή του αλλά και την κατάκτηση της καρδιάς του τριχωτού φίλου σας οι ώρες περνούν ευχάριστα. Σίγουρα το The Sims Unleashed αξίζει την προσοχή σας, ακόμη κι αν δεν είστε φίλος αυτού του είδους των παιχνιδιών.

PC

Επιδόσεις

ΓΕΝΙΚΑ	ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	ΑΝΤΟΧΗ	GAMEPLAY
79	80	70	80	88	78

Πανάξιος διάδοχος των προκατόχων του, το The Sims Unleashed μας εκπλήσσει ευχάριστα. Εάν είστε fans των Sims, σίγουρα δεν θέλετε να χάσετε το καλύτερο από τα πέντε expansions.

hints & tips

Πάει ο παλιός ο χρόνος (ή τουλάχιστον κοντεύει). Αυτόν το μήνα μάς περίμενε μία έκπληξη, καθώς ο αγαπητός μας αναγνώστης Ρωμύλος Φρονιμίδης μας έστειλε ένα σωρό hints τακτικής για το FIFA 2003! Βεβαίως, θα χρειαζόταν ολόκληρη η στήλη για να τα δημοσιεύσουμε όλα, οπότε τα χωρίσαμε σε δύο μέρη! Η συνέχεια στο... επόμενο!



JAMES BOND: NIGHTFIRE

Για να ενεργοποιήσετε το cheat mode, βρείτε το αρχείο autoexec.cfg στο φάκελο "C:\Program Files\EA Games\Nightfire Demo\Bond" (ή όπου αλλού εγκαταστήσατε το παιχνίδι τέλος πάντων), ανοίξτε το με το notepad και προσθέστε τις παρακάτω γραμμές στο τέλος του configuration list:

- sv_cheats 1
- console 1

Επειτα και καθώς βρίσκεστε στο παιχνίδι, πατήστε το πλήκτρο "`" για να εμφανιστεί η κονσόλα του παιχνιδιού. Δώστε κάποιον από τους παρακάτω κωδικούς και πατήστε "Enter"...

- **god:** God Mode
- **noclip:** No Clipping
- **notarget:** Αόρατος
- **fly:** Fly Mode
- **impulse 101:** Ολα τα όπλα και αντικείμενα
- **map X:** Περάστε στο Level X (δείτε τη σχετική λίστα)
- **give weapon_X:** Σας δίνει το όπλο Χ (δείτε τη σχετική λίστα)



Οπλα

- bondmine
- commando
- flash_grenade
- fraggrenade
- frinesi
- grapple
- grenadelauncher
- kowloon
- laser
- lighter
- minigun
- mp9
- mp9_silenced
- pda
- pdw90
- pen
- pp9
- raptor
- rocketlauncher
- ronin
- smokegrenade
- taser
- up11
- watch
- qworm
- l96a1

Levels

- m1_austria01
- m1_austria02
- m1_austria03
- m1_austria04
- m2_airfield01
- m2_airfield02
- m2_airfield03
- m2_airfield04
- m3_japan01
- m3_japan02
- m3_japan03
- m3_japan04
- m4_infiltrate01
- m4_infiltrate02
- m4_infiltrate03
- m4_infiltrate04
- m4_infiltrate05
- m4_infiltrate06
- m4_infiltrate07
- m5_power01
- m5_power02
- m5_power03
- m5_power04
- m6_escape01
- m6_escape02
- m6_escape03
- m6_escape04
- m6_escape05
- m6_escape06
- m6_escape07
- m7_island01
- m7_island02
- m7_island03
- m7_island04
- m7_island05
- m7_island06
- m8_missile01
- m8_missile02
- m8_missile03
- m8_missile04
- m9_space01



JAMES BOND: NIGHTFIRE





NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Επιμέλεια: Χάρης Κλάδης
rex@compupress.gr

Levels για την demo version

- map m3_japan01
- map m3_japan02
- map m3_japan03
- map m3_japan04

Ξεκλειδώστε όλες τις αποστολές

Για να ξεκλειδώσετε όλες τις αποστολές, προσθέστε τη γραμμή "sv_iamdone 1" (χωρίς τα εισαγωγικά) στο αρχείο config.cfg.

Διπλά πιστόλια στο multiplayer

Επιλέξτε multiplayer mode και για όπλα επιλέξτε τα Phoenix. Θα αρχίσετε μ' ένα πιστόλι. Βρείτε άλλο ένα και θα μπορείτε να χρησιμοποιείτε και τα δύο. Σημειώστε πως θα πρέπει να είστε χαρακτήρας Phoenix...

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

Για να χρησιμοποιήσετε τα παρακάτω cheats, θα πρέπει να τα εφαρμόσετε ως ακολουθίες στο command line. Τρέξτε το παιχνίδι κατ' αυτόν τον τρόπο:

C:\Program Files\Need For Speed Hot Pursuit 2\NfsHS.exe +[ακολουθία]

Το "+" είναι απαραίτητο!

- **ghost:** Το αυτοκίνητό σας μπορεί να περνάει μέσα από άλλα αυτοκίνητα!
- **nofrustration:** Απενεργοποιεί τα confirmations.
- **nomovie:** Απενεργοποιεί τα movie demos.
- **nomusic:** Κλείνει τη μουσική.
- **nosnd:** Κλείνει τα ηχητικά εφέ.
- **nofrontend:** Κλείνει το μενού.
- **nomipmap:** Απενεργοποιεί το mipmapping.
- **noparticles:** Απενεργοποιεί κάποια animations.
- **minfront:** Ενεργοποιεί ένα διαφορετικό κεντρικό μενού.
- **helicoptersOnly:** Οι υπηρέτες του νόμου χρησιμοποιούν μόνο ελικόπτερο.



Αλλάξτε τις τιμές των αυτοκινήτων

Ανοίξτε το cars.ini στο φάκελο Cars και αλλάξτε τις αντίστοιχες σειρές σε:
price=10
nfsprice=10

Από εδώ και πέρα, τα αυτοκίνητά σας θα στοιχίζουν μόλις $ 10 (€ 10,10)!

US MOST WANTED

Ξεκινήστε δίνοντας την παράμετρο 'funlabs': mostwanted.exe -funlabs

Καθώς βρίσκεστε στο παιχνίδι, ανοίξτε την κονσόλα με το πλήκτρο [~] και δώστε κάποιο από τα παρακάτω cheats (1 = ενεργοποίηση, 0 = απενεργοποίηση):

- **godMode (0/1):** God mode
- **godModeTeam (#):** God mode για την ομάδα σας
- **noclip (0/1):** No clipping mode
- **mw_showhud (0/1/2):** Αποκρύπτει το HUD
- **mw_aiDisableThink (0/1):** Απενεργοποιεί το A.I.

HEARTS OF IRON

Για να ενεργοποιήσετε τα cheats, θα πρέπει κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να πατήσετε το F12 για να κατέβει η κονσόλα στην οποία θα δώσετε τα παρακάτω:

- **coal:** Σας δίνει coal
- **steel:** Σας δίνει steel
- **rubber:** Σας δίνει rubber
- **oil:** Σας δίνει oil
- **manpower:** Σας δίνει περισσότερους άνδρες

ARX FATALIS

Με έναν hex editor ανοίξτε το αρχείο arx.exe (κάντε ένα backup καλού κακού) και κάντε τις εξής αλλαγές:

God Mode

Ψάξτε για το hexa D9 1D EC 10 94 00 Offset 00032460. Αλλάξτε το με 90 90 90 90 90 90

No Hungry effect

Ψάξτε για το hexa D9 1D EC 10 94 00 Offset 000bFE1A. Αλλάξτε το με 90 90 90 90 90 90

IRONSTORM

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το πλήκτρο [Esc] για να βρεθείτε στο μενού, όπου μπορείτε να δώσετε τα παρακάτω cheats:

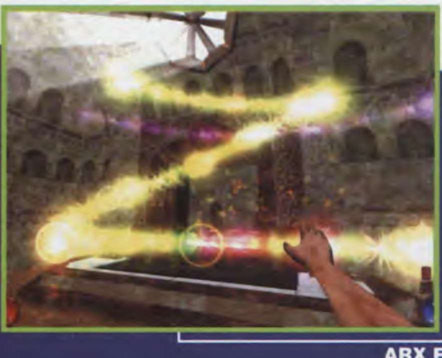
- **LATOUNGA:** Γεμίζει το health
- **BLINDAX:** Γεμίζει το ammo
- **SUPPLIES:** Κερδίζετε supplies



EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

Πατήστε CTRL+ALT+C για να εμφανιστεί η κονσόλα του παιχνιδιού και δώστε τα παρακάτω cheats:

- **Black Death:** Σκοτώνει όλα τα units
- **Shake Shake:** Κάνει σεισμό
- **Glub Glub:** Πλημμυρίζει
- **Gimme Goods:** Σας δίνει περισσότερα resources
- **Kill Enemy Units:** Σκοτώνει τα αντίπαλα units





ARX FATALIS



EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM

hints & tips

- **Kill Load Units:** Σκοτώνει τα load units
- **Delian Treasury:** Αποκτάτε +5.000 Delians
- **I win again:** Κερδίζετε την πίστα
- **Uncle Sam:** Μετατρέπει τους tax collectors σε... Uncle Sam

FIFA 2003 - CONTROLS ΚΑΙ TRICKS & TIPS (ΜΕΡΟΣ Α')

Για πολλούς από εσάς, ξεκινώντας να παίζετε το FIFA 2003, θα σας φανεί μεγάλη πρόκληση! Η νέα έκδοση του FIFA της EA Sports είναι ΠΟΛΥ διαφορετική απ' τις προηγούμενες και κάνει ΙΔΙΑΙΤΕΡΑ δυσκολότερο το παιχνίδι (γεγονός που με ικανοποιεί απόλυτα). Τέρμα πια τα εύκολα 7-0, τα γκολ απευθείας-σουτ απ' το εναρκτήριο λάκτισμα, οι επελάσεις απ' την άμυνα ως το αντίπαλο τέρμα, τα 100% σίγουρα γκολ απ' το ημικύκλιο της περιοχής και μέσα σ' αυτήν οι εύκολες/σίγουρες κεφαλιές-γκολ σε στημένες φάσεις ή κόρνερ κ.λπ. Το ποδοσφαιράκι που τόσο αγαπάμε, έπαψε να θυμίζει arcade PLAYSTATION τίτλο και "μετενσαρκώθηκε" σε εξομοιωτή ποδοσφαίρου!...

Επειδή, λοιπόν, θα τα βρείτε "ελαφρώς" σκούρα στην αρχή (όπως ο γραφών), ιδού μερικά κόλπα και επισημάνσεις που διαπίστωσα παίζοντας το FIFA 2003, που μπορεί να σας κάνουν πιο εύκολη την "επιβίωση" στον αγωνιστικό χώρο και το ίδιο το παιχνίδι πιο απολαυστικό (ε, γιατί δεν είναι κι ιδιαίτερα ευχάριστο να έχεις τη REAL, να παίζεις αντιμέτωπος με την GENG και να "τρως" 2 γκολ από το πρώτο κιόλας ημίχρονο, έτσι;;;).

Κουμπιά Ελέγχου (Default)

ΕΠΙΘΕΣΗ

- **Arrow Keys (Κέρσορας):** Κίνηση παίκτη/Διεύθυνση "παγίδας" σε αντίπαλο παίκτη
- **SHIFT + Arrow Keys (Κέρσορας):** Ελεύθερο στυλ ελέγχου/Ελεγχος φάλτσου στην εκτέλεση φάουλ
- **A:** Βαθιά-Ψηλοκρεμαστή σέντρα/"Λόμπα" σουτ
- **S:** Ελεγχόμενη πάσα (χαμηλή)
- **D:** Σουτ (δύναμη ανάλογη με το χρόνο κρατήματος του πλήκτρου)
- **W:** Απόκρουση-Πέταγμα μπάλας/Κεφαλιά
- **Q:** Σπριντ-Ανοιγμα συμπαικτών στο κενό χώρο
- **E (Πατημένο συνεχώς):** Σπριντ παίκτη

ΑΜΥΝΑ

- **Arrow Keys (Κέρσορας):** Κίνηση παίκτη
- **A:** Επιθετικό τάκλιν ("θέρισμα")
- **S:** Αλλαγή ελέγχου παίκτη
- **D:** Μαρκάρισμα/"Τζατζάρισμα"/Ελεγχόμενο τάκλιν
- **W:** Κεφαλιά/Εξοδος τερματοφύλακα
- **E (Πατημένο συνεχώς):** Σπριντ παίκτη

Tricks & Tips

Στην Επίθεση...

Μάθετε να "δουλεύετε" το πλήκτρο που "ανοίγει" τους συμπαίκτες σας στον κενό χώρο (Q). Είναι πολύ σημαντικό! Εχοντάς το πατημένο, "σπριντάρουν" στο κενό χώρο και ξεμαρκαρίζονται, παρέχοντάς σας τη δυνατότητα να κάνετε μπαλιά πίσω ή ανάμεσα απ' την άμυνα! Αν δυσκολεύεστε να αντιληφθείτε προς τα πού "ανοίγεται" ο συμπαίκτης σας, ενεργοποιήστε την επιλογή Run Indicators για να βλέπετε την πορεία που χαράζει ο παίκτης. (Σημ.: Πατώντας ΣΥΝΕΧΩΣ το Q ΔΕΝ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ότι συνεχίζει να βγαίνει στο κενό χώρο ο παίκτης σας!!! Εάν ΔΕΝ κάνετε ΕΓΚΑΙΡΩΣ την πάσα, θα πάψει να "ανοίγεται" και θα επιστρέψει στην προκαθορισμένη θέση του!)

Χρησιμοποιήστε το Q πλήκτρο, κυρίως στα άκρα του σχηματισμού σας. Με έναν ακραίο αμυντικό σας κάντε κατεβασιά (πατώντας και λίγο το πλήκτρο του σπριντ - E) και πατήστε το Q πλήκτρο για να "βγει" στην αντεπίθεση ο ακραίος μέσος/επιθετικός σας. "Τραβήξτε" τους αντίπαλους αμυντικούς πάνω στο δικό σας αμυντικό που έχει κατοχή της μπάλας και μόλις συμβεί, δώστε πάσα στο συμπαίκτη σας που έχει ξεμαρκαριστεί και ξεχύνεται στην αντίπαλη εστία! Ετσι, μπορείτε να μπείτε μέσα στη μεγάλη περιοχή για σουτάρετε ή να δοκιμάσετε να κάνετε σέντρα.

Δοκιμάζοντας μια διαφορετική μπαλιά στον κενό χώρο (μερικές φορές μπορεί να ξεγελάσει και ν' αποσυντονίσει την αντίπαλη άμυνα), δοκιμάστε να πατήσετε ΣΤΙΓΜΙΑΙΑ και ΑΠΑΛΑ το πλήκτρο του σουτ, όταν βρίσκεστε περίπου 30-40 μέτρα από την αντίπαλη εστία. Με την κίνηση αυτή θα στείλετε την μπάλα με τροχιά στο κέντρο της αντίπαλης μεγάλης περιοχής, που μερικές φορές είναι μισό γκολ!

Προσπαθήστε να κάνετε πολλές προσποιήσεις ή αλλαγές κατευθύνοντας τον παίκτη σας. ΜΗΝ ΠΡΟΧΩΡΕΙΤΕ ΕΥΘΕΙΑ! Δεν θέλουμε να κάνουμε παρέλαση!!! Ποδόσφαιρο θέλουμε να παίξουμε. Ακόμα κι οι ΠΙΟ ΤΑΧΕΙΣ και ΚΑΛΟΙ παίκτες (βλ. Ziddane, R. Karlos, Giggs, Totto κ.ά.) ΑΠΟΚΛΕΙΕΤΑΙ να "βγάλουν" την αντεπίθεση μόνοι τους και μάλιστα τρέχοντας ευθεία! Αργά ή γρήγορα, θα ανακοπούν από αντίπαλο παίκτη. Κάνοντας "σλάλομ" επέλαση ή σταματώντας απότομα κι αλλάζοντας πορεία, ξαφνιάζετε τον αντίπαλο αμυντικό, βγαίνει εκτός πορείας και τελικώς... του ξεφεύγετε! Μπορείτε να επιχειρήσετε και "σβούρες" (στροφή 360 μοιρών). Εάν ελέγχετε έναν καλό παίκτη, π.χ. Owen, μπορείτε με αυτόν τον τρόπο "να αδειάσετε" τους αντιπάλους σας εύκολα





"Τραβώντας" τον αντίπαλο και κάνοντας βαθιά μπαλιά στον κενό χώρο.


IT'S ALWAYS DARKEST BEFORE THE DAWN.
WWW.TERMINATOR-GAME.COM
THE TERMINATOR
DAWN OF FATE
PlayStation 2
XBOX
ATARI
PARADIGM ENTERTAINMENT
INFOGRAMES
Επίσημη Διάθεση: Infogrames Hellas, Μακαρίου 8 & Παναγούλη 73,
Τ.Κ. 15343 Αγ. Παρασκευή, Τηλ.: 210 6018800, Fax: 210 6018802
OK
11+
© ELSPA
The Terminator: Dawn Of Fate " © 2002 Infogrames Europe S.A. ALL RIGHTS RESERVED. Developed by Paradigm Entertainment. Atari and the Atari logo are registered trademarks of Atari Interactive Inc., a wholly owned subsidiary of Infogrames Europe S.A. Published and distributed by Infogrames Europe S.A.
The Terminator™ & © 1984 StudioCanal Image S.A., f/k/a Canal+ D.A. ALL RIGHTS RESERVED. Terminator is a trademark of StudioCanal Image S.A., f/k/a Canal+ D.A.
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries.
All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

hints & tips

και να συνεχίσετε να προχωρείτε.

ΜΗΝ ΠΑΤΑΤΕ ΣΥΝΕΧΩΣ ΤΟ ΠΛΗΚΤΡΟ ΤΟΥ ΣΠΡΙΝΤ (E)! Ξεχάστε τις άλλες version του FIFA! Εδώ δεν επιταχύνετε και διατηρείτε ΔΙΑ ΠΑΝΤΟΣ την ορμή σας! Αν προσέξετε, κάτω από το όνομα του παίκτη που ελέγχετε υπάρχει μια μπάρα κούρασης, που ελαττώνεται συνεχώς όταν πατάτε το πλήκτρο του σπριντ (μάλιστα, αφού τελειώσει μια φάση όπου έχετε βάλει τον παίκτη σας να "σπριντάρει", περνάνε κάποια δευτερόλεπτα για να ανακάμψει). Ετσι, ενώ επιταχύνετε και ξεπερνάτε τον αντίπαλό σας, αυτός - που ΔΕΝ "σπριντάρει", αφού ο υπολογιστής μόνο σε ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΕΣ περιπτώσεις το κάνει, π.χ. όταν εισβάλλει στη μεγάλη περιοχή - θα σας ΠΡΟΛΑΒΕΙ, θα σας μαρκάρει και τελικώς προς απογοήτευσή σας θα σας κλέψει την μπάλα! Οπότε, χρησιμοποιήστε με σύνεση το "σπιντ" και όταν ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΑ χρειάζεται, να επιταχύνετε.

Χρησιμοποιήστε περισσότερο τη χαμηλή πάσα. Είναι ελεγχόμενη (όσο γίνεται), γρήγορη και ακριβής. Προσπαθήστε να κάνετε "τριγωνάκια" και συνδυασμούς γρήγορους (αλά REAL), ώστε να μπερδέψετε τους αντιπάλους και να "χαθεί" η μπάλα. Μη "ζαλίζετε το τόπι" (αλά ελληνικές ομάδες)!...

Δοκιμάστε να πατήσετε ΣΤΙΓΜΙΑΙΑ το κουμπί της "λόμπας" (A), για να κάνετε κοντινή ψηλοκρεμαστή πάσα. Μάλιστα, αν δεν υπάρχει κοντά αντίπαλος, μπορείτε να κάνετε συνεχόμενες τέτοιες πάσες απ' τον έναν παίκτη στον άλλον. Πατώντας το πλήκτρο A περισσότερο, θα κάνετε βαθιά ψηλή μπαλιά, που όμως ΔΕΝ είναι ελεγχόμενη κι έχει πλεονέκτημα σχεδόν πάντα ο αμυντικός (όπως άλλωστε και στην πραγματικότητα).



Σκοράροντας (το ζητούμενο)...

Αν νομίζετε ότι έχοντας, π.χ., τον Scholes, τον Raul, τον Totti ή τον Henry με κατοχή της μπάλας και "εισβάλλοντας" στα αντίπαλα καρέ θα σκοράρετε έτσι απλά... απατάσθε!!! Οπως κι εκείνοι ΧΑΝΟΥΝ ΑΠΙΣΤΕΥΤΑ γκολ μερικές φορές, έτσι κι εσείς θα τα χάνετε ΤΙΣ ΠΕΡΙΣΣΟΤΕΡΕΣ ΦΟΡΕΣ αν... απλώς σουτάρετε δυνατά όπως επιτίθεστε! Πρέπει να αλλάζετε έστω και ΣΤΙΓΜΙΑΙΑ τη φορά του σώματος ή της πορείας σας, ώστε να ξεγελάσετε τον αντίπαλο τερματοφύλακα! Επίσης, παίζει ΣΗΜΑΝΤΙΚΟΤΑΤΟ ρόλο ΠΟΙΑ ΠΛΗΚΤΡΑ πατάτε όταν σουτάρετε! Π.χ., "μπαίνοντας" από τα δεξιά προς τ' αριστερά και πατώντας το πλήκτρο του σουτ, θα εξαπολύσετε έναν "κεραυνό" ΕΥΘΥΒΟΛΟ που θα καταλήξει ΠΑΝΩ στον τερματοφύλακα, ο οποίος με υπερένταση μεν αλλά με αποτέλεσμα θετικό δεν θα το εξουδετερώσει! Αν όμως, πατήσετε και λίγο το πλήκτρο-βέλος της πάνω κίνησης, θα δώσετε φάλτσα και τροχιά ψηλοκρεμαστή προς το "γάμα" της εστίας. Αν πατήσετε και λίγο το πλήκτρο-βέλος της κάτω κίνησης, θα δώσετε χαμηλά φάλτσα και το σουτ θα γίνει συρτό-χαμηλό προς κάποια απ' τις γωνίες της εστίας. Αν μάλιστα "παίξετε" με τα πλήκτρα, πατώντας τα ΣΤΙΓΜΙΑΙΑ κι αλλεπάλληλα, μπορείτε να εξαπολύσετε σουτ με ΠΟΛΥ πιο δύσκολα φάλτσα, άρα και με λιγότερες πιθανότητες αποτυχίας! Πατώντας ΠΟΛΥ το πλήκτρο του σουτ, δεν σημαίνει ότι θα καταλήξει με ορμή στο βάθος του "πλεκτού"! Το πιο πιθανό είναι να καταλήξει στη... φωτογραφική μηχανή κάποιου φωτορεπόρτερ ή στο όμορφο πρόσωπο μιας φιλάθλου στα επάνω διαζώματα!!! Λίγο πάτημα του σουτ είναι αρκετό. Οπως είπαμε, τη διαφορά την κάνει η φορά του σουτ, τα φάλτσα του και κυρίως ΤΟ ΣΗΜΑΔΙ!!!

Ξεγελώντας και "σκοτώνοντας" τον αντίπαλο γκολκίπερ με μια "λόμπα"-σουτ, είναι μαγικό, τεχνικό γκολ και αποφέρει κι εξαιρετικό... ριπλέι για να σώσετε. Είναι, επίσης, σχεδόν ΣΙΓΟΥΡΟ γκολ! Ετσι, όταν είστε σε μια αντεπίθεση και μπαίνετε στη μεγάλη περιοχή - αφού δείτε τον γκολκίπερ να επιχειρεί έξοδο και πριν να σας φτάσει, ΑΠΑΛΑ και ΣΤΙΓΜΙΑΙΑ πατήστε το κουμπί A και αν έχετε σημαδέψει σωστά, δείτε την μπάλα να αναπαύεται αργά και βασανιστικά στο βάθος της εστίας.

Σκοράροντας από σέντρα απ' τα πλάγια, "δίνει" εξαιρετικές φάσεις και πολύ όμορφα γκολ... Μόνο που στο FIFA 2003 είναι πλέον ΠΟΛΥ ΔΥΣΚΟΛΟ να πετύχεις έτσι γκολ! Ας υποθέσουμε ότι έχετε έναν παίκτη σας σε κάποιο άκρο, πλάγια-κοντά στη μεγάλη περιοχή και τρέχοντας (ή όχι) επιχειρείτε σέντρα. Αν δεν κάνετε ΤΙΠΟΤΕ ΑΠΟΛΥΤΩΣ, ο παίκτης που δέχεται την μπάλα θα επιχειρήσει τάκλιν-σουτ/κεφαλιά/"ψαράκι", ανάλογα με τη φορά και το ύψος της σέντρας. Βέβαια, 98% σε κάθε τέτοια περίπτωση ο αντίπαλος αμυντικός που μαρκάρει τον παίκτη σας θα αποκρούσει και θα διώξει ή θα κάνει έξοδο ο τερματοφύλακας και με γροθιές θα πετάξει μακριά την μπάλα. Για να πάρει ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ ο παίκτης σας που δέχεται τη σέντρα και να βρεθεί λίγο πιο μπροστά απ' τον αμυντικό, πρέπει να πατήσετε το κουμπί του "σπριντ" (E) περίπου 1 δευτερόλεπτο προτού ο άλλος παίκτης κάνει τη σέντρα!!! Επειτα, καθώς η μπάλα πλησιάζει, πατήστε επαναλαμβανόμενα το πλήκτρο του σουτ για να σκοράρετε... PC





FIFA 2003



Επιχειρώντας μία σέντρα.

Adventure SOS

SYBERIA

Η συνέχεια της λύσης του παιχνιδιού

Καλές γιορτές, καλές διακοπές, καλό ταξίδι, τέλος πάντων να περάσετε καλά όπου και να βρεθείτε τις μέρες αυτές. Για τους adventurάδες θέλω να πιστεύω ότι το διπλό DVD του Schizm που υπάρχει στο ειδικό τεύχος του "PC Master" και κυκλοφόρησε στο πρώτο δεκαήμερο του Οκτωβρίου, αποτελεί το καλύτερο δώρο του περιοδικού. Θέλω να πιστεύω επίσης ότι η λύση θα σας βοηθήσει να απολαύσετε ακόμη περισσότερο το ανεπανάληπτο αυτό παιχνίδι. Καλή χρονιά, λοιπόν, και χρόνια πολλά σε όσους γιορτάζουν τις μέρες αυτές, ιδιαίτερα στον αγαπητό μας Γιάννη Πατρίκο και στη γυναίκα του Βάσω.

Συνεχίζοντας τη λύση από το προηγούμενο τεύχος...

Αφού διαβάσεις τα βιβλία στη βιβλιοθήκη και βγεις από αυτήν, στο διάδρομο πήγαινε δεξιά. Συνέχισε δεξιά και θα δεις τον καθηγητή Cornelius Pons που εξετάζει έναν σκελετό μαμούθ.

Μίλησέ του. Είναι καθηγητής Παλαιοντολογίας. Ρώτησέ τον για όλα, ειδικότερα για τον Hans και το Sauvignon. Σου λέει ότι ξέρει για τον Hans, για τους mahout (οδηγοί μαμούθ) και τη φυλή των Youkols που πιστεύουν στις υπερφυσικές ικανότητές τους. Ως προς τα Sauvignon grapes, σου λέει να ρωτήσεις τον stationmaster για το πού ακριβώς έχουν αυτά τα τροπικά φυτά στο πανεπιστήμιο.

Γύρνα πίσω και βγες έξω από το κεντρικό κτήριο.

Δέχεσαι ένα μήνυμα από το αφεντικό σου σχετικά με το πώς τα πας με τη δουλειά.

Φύγε και πήγαινε να βρεις τον stationmaster στο σταθμό. Μπες μέσα, πέρνα την πρώτη γέφυρα και στο κεντρικό πλατύσκαλο κατέβα αριστερά όπως κοιτάς. Προχώρησε όλο αριστερά μέχρι να τον συναντήσεις. Μίλησέ του και ρώτησέ τον ειδικά για τα sauvignon grapes. Εκνευρίζεται και φεύγει.

Πήγαινε όλο δεξιά μέχρι να συναντήσεις το τρένο. Μπες μέσα και πήγαινε στο βαγόνι όπου φυλάς τα διάφορα αντικείμενα. Πάρε το mammoth toy doll από το τραπέζι και γύρισε πίσω στο πανεπιστήμιο. Γυρνώντας πίσω από τη γέφυρα θα δεις εκεί τον stationmaster. Ρώτησέ τον ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ για ακόμη μία φορά σχετικά με τα sauvignon grapes. Εκνευρίζεται ξανά και σου λέει να μιλήσεις για το θέμα αυτό στον καθηγητή Cornelius. Σημείωσε ότι όταν ξαναχρειαστείς τον stationmaster, θα τον βρεις εδώ.

Μπες στο πανεπιστήμιο και πήγαινε δεξιά στο διάδρομο. Ξαναμίλησε στον καθηγητή Cornelius Pons. Ρώτησέ τον για τα sauvignon grapes και σου λέει να μιλήσεις στους πρυτάνεις. Πάρε από το Inventory σου το mammoth doll και δείξ' του το. Σου ζητά να το μελετήσει στο εργαστήριό του.

Προχώρησε και μπες στην ανοικτή πόρτα, στο εργαστήριο του καθηγητή. Κοίτα στο έπιπλο στ' αριστερά της πόρτας όπως μπήκες. Πάρε το Barrockstadt voice cylinder από το δεύτερο από κάτω ράφι, στα δεξιά του ανοίγματος. Φύγε από το κοντινό πλάνο και πήγαινε στο κάτω μέρος της οθόνης. Μόλις αλλάξεις οθόνη, κάνε LOOK στον κάτω δεξιά πάγκο όπως κοιτάς. Πάρε το Yangala-Cola powder και το test tube που είναι ακριβώς δίπλα.



Ενώ ο stationmaster σού ανοίγει την πόρτα για τον κήπο.



Βρίσκοντας επιτέλους μερικά sauvignon grapes.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη
andreas@compulink.gr

Βγες έξω και πήγαινε στην άλλη άκρη του διαδρόμου. Μπες στο δωμάτιο και πήγαινε και μίλησε στους πρυτάνεις. Ρώτησε οπωσδήποτε για τα sauvignon grapes. Μαθαίνεις ότι στο πανεπιστήμιο υπάρχει ένας κήπος με sauvignon shrubs, τα οποία καλλιεργεί ο stationmaster. Μία φορά το χρόνο επεξεργάζονται τη σοδειά στο εργαστήριο του καθηγητή, απ' όπου τελικά οι πρυτάνεις γεύονται το εκπληκτικό κρασί που αυτός παράγει. Προσπαθούν να το κρατήσουν κρυφό, γιατί αν το μάθουν οι αρχές, πιθανότατα θα απαγορέψουν την καλλιέργεια των φυτών αυτών.

Φύγε και πήγαινε στο σταθμό του τρένου. Στην πρώτη γέφυρα όπως μπαίνεις μίλησε στον stationmaster. Ρώτησέ τον για τα sauvignon grapes. Του μιλάς έντονα γι' αυτό που κάνουν και τον υποχρεώνεις να ανοίξει την πόρτα του κήπου.

Προχώρησε όλο αριστερά, περνώντας και τη δεύτερη γέφυρα. Προχώρησε όλο το μονοπάτι και απόλαυσε τη συνομιλία σου με τον stationmaster. Μόλις αυτός φύγει, μπες στον κήπο. Προχώρησε αριστερά και εν συνεχεία πήγαινε μέχρι την άκρη, κοντά στο φράκτη. Στην τελευταία αυτή οθόνη θα δεις μπροστά σου έναν θάμνο με μερικά κόκκινα φρούτα. Πάρε μερικά από αυτά - είναι τα περίφημα sauvignon grapes.

Τώρα πια φύγε και γύρνα στο τρένο. Μπες στο δωμάτιο όπου φυλάς τα πράγματα. Βάλε στην ειδική εισοδοχή του pedestal, που είναι στη μέση του δωματίου, το Barrockstadt voice cylinder. Βλέπεις-ακούς τη διήγηση της Anna στον Hans για το θάνατο του πατέρα τους, τον πόλεμο, τα προβλήματα του εργοστασίου, καθώς και την ευχή της να επιστρέψει πίσω ο Hans. Βάζεις αυτόματα το Barrockstadt voice cylinder μαζί με τους άλλους μουσικούς κυλίνδρους.

Βγες από το τρένο από τη δεξιά μεριά όπως κοιτάς. Πλησίασε τα Amerzone cuckoos που εμποδίζουν το δρόμο σου προς τη σκάλα και κάνε κλικ τα sauvignon grapes σ' αυτά. Ρίχνεις τα grapes μακριά από τη σκάλα, τα Amerzone cuckoos πάνε σ' αυτά και έτσι ελευθερώνεται η σκάλα. Ανέβα τη σκάλα μέχρι τέλους. Κάνε LOOK στη φωλιά και στο κοντινό πλάνο πάρε από το Inventory σου το test tube holder και χρησιμοποίησέ το στ' αυγά που βλέπεις εκεί. Παίρνεις ένα cuckoo's egg. Κατέβα κάτω και πήγαινε προς το πανεπιστήμιο. Στην τελευταία γέφυρα ο stationmaster σου ζητά συγγνώμη και σου προσφέρει ένα μπουκάλι Barrockstadt Sauvignon wine.

Βγες από το σταθμό και πήγαινε στο πανεπιστήμιο. Στο προαύλιο κάνε κλικ στη μικρή γέφυρα που οδηγεί στη μηχανική ορχήστρα. Κάνε το γύρο και παρατήρησε ότι ο κέρσορας στην πόρτα που είναι στην "πίσω - απέναντι" μεριά από τη μικρή γέφυρα αλλάζει σε μεγεθυντικό φακό. Κάνε εκεί LOOK και στο κοντινό πλάνο πάρε από το Inventory σου το cuckoo's egg και τοποθέτησέ το στην άλλη άκρη της μηχανικής ζυγαριάς. Τώρα κάνε κλικ στον τροχό για να τον γυρίσεις και ν' ανοίξεις την πόρτα. Μπες μέσα και κατέβα κάτω. Στα δεξιά υπάρχει ένας μοχλός, κάτω από το πρώτο από το κέντρο της οθόνης και προς τα δεξιά όπως κοιτάς κόκκινο φως. Κάνε κλικ σ' αυτόν και η μηχανική μπάντα αρχίζει να παίζει. Άκου τη μουσική.

Πάρε το mammoth toy doll από το τραπέζι και γύρισε πίσω στο πανεπιστήμιο. Γυρνώντας πίσω από τη γέφυρα θα δεις εκεί τον stationmaster. Ρώτησέ τον ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ για ακόμη μία φορά σχετικά με τα sauvignon grapes.

Τώρα φύγε και πήγαινε και μπες στο πανεπιστήμιο. Στρίψε αριστερά στο διάδρομο και πήγαινε στο δωμάτιο των πρυτάνεων. Μίλησέ τους και ρώτησέ τους για τα χρήματα. Επειδή επισκεύασες τη μηχανική μπάντα σού δίνουν τα λεφτά που σου είχαν υποσχεθεί καθώς επίσης την άδεια να φύγεις με το τρένο σου. Το θέμα είναι πώς;

Φύγε από το πανεπιστήμιο και πήγαινε στο σταθμό του τρένου.

Μέσα προχώρησε όλο δεξιά, κατέβα τα σκαλιά και πήγαινε στους βαρκάρηδες. Πάρε από τον Inventory σου τα χρήματα και δώσ' τους τα. Τα παίρνουν και σου πετούν ένα lock key. Πάρε το από το έδαφος πίσω σου. Ανέβα τα σκαλιά για να φύγεις και εν συνεχεία πήγαινε δεξιά. Περνώντας την πόρτα προχώρησε αριστερά και θα δεχτείς ένα τηλεφώνημα από τη μητέρα σου. Προχώρησε όλο αριστερά (προς την πάνω αριστερή γωνία της οθόνης) και θα δεις μπροστά ένα control panel. Πήγαινε σ' αυτό και στο κοντινό πλάνο κάνε zoom-in πάνω του. Χρησιμοποίησε το κλειδί στο control panel, στο κάτω μέρος της οθόνης και λίγο προς τα δεξιά, για να το ξεκλειδώσεις. Κάνε κλικ στα γράμματα που είναι δεξιά και αριστερά από το panel. Οι οδηγίες είναι σε μία "ξένη" γλώσσα. Φύγε από αυτή την οθόνη και τώρα κάνε Look στο μικρό sign που είναι πάνω και δεξιά από το σπασμένο τηλέφωνο. Διαβάζεις το τηλέφωνο ανάγκης. Φύγε από το zoom mode και χρησιμοποίησε το κινητό τηλέφωνο από το Inventory σου.




Ανακαλύπτοντας γιατί δεν λειτουργεί ο μηχανικός αετός και παίρνοντας το cuckoo's egg.

Χρησιμοποίησε το emergency number από την πινακίδα (27666742 και πάτα "send"). Άκουσε προσεκτικά το μαγνητοφωνημένο μήνυμα και ακολούθησε τις οδηγίες του: πάτα το πλήκτρο #, πάτα το πλήκτρο 4 για το Barrockstadt lock, για ν' ανεβάσεις το επίπεδο του νερού πατάς το 1, για να το χαμηλώσεις πατάς το 2 (εσύ πάτα το πλήκτρο 2) και, τέλος, πατάς το πλήκτρο * για να επιβεβαιώσεις τη διαδικασία. Δυστυχώς ο αυτόματος μηχανισμός έχει χαλάσει. Τώρα πια κάνε τα εξής:

Adventure SOS

Κάνε ξανά Look στο control panel. Πάτα τα: 4, 2 και μετά το σύμβολο *. Αυτό χαμηλώνει το επίπεδο του νερού και ανοίγει το lock. Πήγαινε πίσω στους βαρκάρηδες και μίλησέ τους. Επίλεξε το Locks και τους λες ότι η βαλβίδα είναι τώρα πια ανοικτή. Παρακολούθησε τη μαούνα που κινείται. Πήγαινε πίσω στο control panel και δες τη μαούνα στο 2ο χαμηλό τμήμα του νερού σχεδόν μπροστά σου. Τώρα πρέπει να ξανα-ανεβάσεις αυτό το τμήμα του νερού. Ετσι λοιπόν κάνε Look στο control panel και πάτα τα: 4, 1 και μετά το σύμβολο *. Η πρώτη βαλβίδα ξανακλείνει και το επίπεδο του νερού ανεβαίνει. Η μαούνα αρχίζει και κινείται παράλληλα με το τρένο.

Ανέβα τη σκάλα. Στο κεντρικό κεφαλόσκαλο κατέβα προς την πάνω μεριά της οθόνης και εν συνεχεία προχώρησε όλο δεξιά. Προχώρησε ξανά δεξιά και βρίσκεσαι πάλι μπροστά στους βαρκάρηδες. Μίλησέ τους και επίλεξε το Help. Σου πετάνε μία αλυσίδα και σου λένε να τη δέσεις στο τρένο για να σε τραβήξουν με τη μαούνα. Πάρε το Hook από το Inventory σου και σύνδεσέ το στην άκρη της αλυσίδας που σου πέταξαν, η οποία είναι εκεί που πρασινίζει, λίγο προς τα δεξιά σου.

Βλέπεις ένα υπέροχο βίντεο με τη μαούνα να τραβάει το τρένο μέχρι το μεγάλο τείχος. Πήγαινε προς τα δεξιά προς το τρένο και εν συνεχεία νότια. Τώρα πήγαινε όλο αριστερά και μόλις φτάσεις δίπλα στο τρένο, δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τον καθηγητή Cornelius Pons να πας στο κεντρικό αμφιθέατρο, όπου σε λίγα λεπτά θ' αρχίσει η διάλεξή του για τους Youkols.

Φύγε και πήγαινε στο πανεπιστήμιο. Μόλις μπεις, προχώρησε μπροστά και πήγαινε στο μεγάλο μαμούθ σκελετό. Στη νέα οθόνη ανέβα τις σκάλες που βλέπεις στ' αριστερά και προχώρησε στο αμφιθέατρο. Μόλις καθίσεις, ο καθηγητής αρχίζει την ομιλία του. Μαθαίνεις σχεδόν τα πάντα για τους Youkols.

Οταν ο καθηγητής τελειώσει, βγες έξω από το αμφιθέατρο, κατέβα κάτω και πήγαινε στο εργαστήριό του, στη δεξιά άκρη του κεντρικού διαδρόμου. Μπες μέσα και πήγαινε στην άκρη του, εκεί όπου είναι ο καθηγητής. Από τη μία άκρη του γραφείου πάρε το έντυπο "The Legend of the Ivory Ark". Ο μύθος αυτός μιλά για ένα ιερό πλοίο φτιαγμένο από κόκκαλα μαμούθ, το οποίο γυρνούσε από το επίσης μυθικό νησί Syberia κάθε 50 χρόνια με παγωμένα πτώματα μαμούθ. Ο μύθος λέει ότι αυτό συνεχίστηκε για πάνω από μία χιλιετία. Το μυστήριο περιπλέχτηκε όταν πριν από περίπου 100 χρόνια το σκάφος αυτό εμφανίστηκε χωρίς να έχει κανένα σημάδι από μαμούθ πάνω του.

Από την άλλη μεριά του γραφείου πάρε το mammoth toy doll. Μίλησε στον καθηγητή και ρώτησέ τον για το mission. Πιστεύει ότι ο Hans πρέπει να έφυγε για να αναζητήσει επιζώντες Youkols.

Φύγε και πήγαινε στο τρένο που τώρα πια είναι στο μεγάλο τείχος.

Ανέβα στο τρένο και κατέβα από την άλλη μεριά. Πήγαινε στο μηχάνημα με τη στρογγυλή "στρόφιγγα" (wheel). Κάνε κλικ στο wheel και θα εμφανιστεί ένας ειδικός άξονας. Κάνε κλικ στο μοχλό που είναι στα δεξιά του wheel (στρόφιγγα) και ο ειδικός αυτός άξονας κουρδίζει το τρένο.

Στο σημείο αυτό δέχεσαι ένα τηλέφωνο από τον αρραβωνιαστικό σου, τον Dan, με τον οποίο τσακώνεστε για τα καλά. Ξαναμπές στο τρένο και πήγαινε στο ειδικό βαγόνι με τα διάφορα αντικείμενα. Τοποθέτησε το mammoth doll πίσω στη θέση του. Πήγαινε και μίλησε στον Oscar για το mission. Το τρένο ξεκινά, αλλά σταματά ακριβώς μπροστά από το μεγάλο τείχος.

Βγες έξω και κατέβα από τη δεξιά μεριά. Πήγαινε στο Ticket office και εκεί μιλάς με τον Oscar που, για μία ακόμη φορά είναι ο ticket man! Σου λέει ότι χρειάζεστε visa για να προχωρήσετε παραπέρα.

Προχώρησε πίσω από το Ticket Office, στ' αριστερά της οθόνης όπως κοιτάς. Στη νέα οθόνη πήγαινε στη μικρή πορτούλα που φαίνεται στο τέλος του μονοπατιού στο τείχος. Μέσα ανέβα τις μεταλλικές σκάλες. Πάνω δέχεσαι ένα μήνυμα από τη φίλη σου στο γραφείο Olivia, η οποία σου μιλά για τον Dan και τον τσακωμό σας. Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης, διέσχισε το τείχος μέχρι να βρεθείς μπροστά στην πόρτα και μπες σ' αυτήν. Βρίσκεσαι στο παρατηρητήριο.



Ενώ η Anna πληροφορεί τον Hans για το θάνατο του πατέρα τους.



Εδώ θα βάλεις το cuckoo's egg για ν' ανοίξεις την πόρτα ώστε να ενεργοποιήσεις τη μηχανική μπάντα.

Μίλησε στον Captain Malatesta, φαίνεται ίσια-ίσια πίσω από το τηλεσκόπιο, και ρώτησέ τον για το mission. Του ζητάς τη visa, αλλά δεν σ' τη δίνει γιατί υπάρχουν εχθροί πιο μακριά. Τους βλέπει επί χρόνια με το τηλεσκόπιο. Ρώτησέ τον για τον Hans. Σου λέει ότι αυτός έφτιαξε τη μεγάλη πύλη του τείχους πριν να φύγει εδώ και πάρα πολλά χρόνια. Τώρα πια κάνε LOOK στο τηλεσκόπιο. Κάνε κλικ στο δεξί κόκκινο κουμπί και "νετάροντας" το φακό παρατηρείς ότι ο περιβόητος Cossack φρουρός είναι κομμάτια από δέντρο!

Φύγε από την οθόνη αυτή και κάνε LOOK πάνω στο γραφείο στα δεξιά. Παρατήρησε τα σπασμένα γυαλιά και τα δύο ποτήρια κρασιού. Πάρε από το Inventory σου το Yangala-Cola powder και βάλε το σ' ένα από τα δύο ποτήρια. Τώρα πάρε από το Inventory σου το κρασί και κάνε το κλικ στα ποτήρια. Τα γεμίζεις και τα δύο. Παρατήρησε ότι αυτό όπου έριξες την powder έχει ένα χρώμα πρασινωπό στο κάτω μέρος του και φυσικά περισσότερη ποσότητα υγρού. Φύγε από την οθόνη αυτή και καλείς τον αξιωματικό να πιει κρασί μαζί σου. Το μείγμα κάνει καλό στα μάτια του και η Kate του ζητά να ξαναδεί από το τηλεσκόπιο. Αυτή τη φορά βλέπει ότι ο εχθρός που νόμιζε για τόσα χρόνια είναι κομμάτια δέντρου και χωρίς άλλη συζήτηση δίνει στην Kate τη visa της.

Κατέβα κάτω και πήγαινε στο ticket office. Πάρε από το Inventory σου τη visa (βεβαιώσου ότι στο menu είναι ενεργοποιημένο το χέρι και όχι το μάτι) και κάνε την κλικ στο ticket office. Δίνεις τη visa στον Oscar και σου δίνει ένα ticket departing από το Barrockstadt.

Πήγαινε και μπες στο τρένο. Δώσε το εισιτήριο στον Oscar και απόλαυσε άλλο ένα εξαιρετικό video sequence.

3. KOMKOLZGRAD

Βγες από το τρένο από τη δεξιά μεριά. Προχώρησε προς το μπροστινό μέρος του

τρένου και ο Oscar θα σε καλέσει και θα σου μιλήσει για τα προβλήματα που αντιμετωπίζετε. Προχώρησε μία οθόνη αριστερά και εν συνεχεία μία δεξιά. Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης και κάνε κλικ στη σκάλα που υπάρχει στο κάτω μέρος του γιγαντιαίου worker automaton. Πάνω κάνε LOOK στο ντουλαπάκι που είναι στο ύψος του κεφαλιού σου, στ' αριστερά του, και από αυτό πάρε το Komkolzgrad voice cylinder, τα σχέδια του Hans για το worker automaton και το handle που είναι κάτω από αυτά. Φύγε από αυτήν την οθόνη και κάνε LOOK στον παράξενο μηχανισμό που είναι στα δεξιά σου. Είναι το control panel του automaton. Πάρε από το Inventory σου το handle και βάλε το στο slot στο κέντρο του control panel. Κάνε κλικ στο πάνω μέρος του slot διαδοχικά δύο φορές, έτσι ώστε να μετακινήσεις το τεράστιο worker automaton κοντά στο τρένο. Κάνε κλικ στο κόκκινο κουμπί για να κουρδίσεις το τρένο. Τώρα πια κάνε διαδοχικά κλικ δύο φορές στο κάτω μέρος του slot για να γυρίσεις το μηχανικό γίγαντα στην αρχική θέση του. Κατέβα από το worker automaton.

Κατεβαίνοντας κάτω βλέπεις έναν άντρα να φεύγει τρέχοντας από το τρένο, κουβαλώντας κάτι, και μπαίνει στο κτήριο στα δεξιά. Μπες στο κτήριο και βλέπεις ότι η πόρτα είναι κλειστή. Γύρνα πίσω στο τρένο, μπες στο βαγόνι σου, πέρνα το δωμάτιο με τα ειδικά αντικείμενα και μπες στο επόμενο δωμάτιο-κρεβατοκάμαρα. Βλέπεις τον Oscar δεμένο. Και όχι μόνο αυτό, κάποιος του έχει κλέψει τα χέρια του!

Πάρε από το έδαφος το metal shears (προφανώς έπεσε από τον κλέφτη). Κάνε κλικ στον Oscar για να τον λύσεις. Σου λέει την ιστορία του. Ρώτησέ τον για όλα. Είναι προφανές ότι για να φύγεις από εδώ, πρέπει να βρεις και να πάρεις πίσω τα χέρια του Oscar. Φύγε και πήγαινε στο δωμάτιο με τα ειδικά αντικείμενα. Πάρε από το Inventory σου το Komkolzgrad music cylinder και βάλε το στην ειδική εισδοχή του pedestal, που είναι στη μέση του δωματίου. Βλέπεις-ακούς τη διήγηση της Anna ότι ο Hans δουλεύει τώρα πια για τους Ρώσους, καθώς επίσης για το έργο του ν' αντικαταστήσει τους εργάτες με automatons. Βάζεις αυτόματα το Komkolzgrad music cylinder μαζί με τους άλλους μουσικούς κυλίνδρους.

Φύγε από το τρένο και πήγαινε και ανέβα πάλι πάνω στο worker automaton. Κάνε κλικ στο control panel και αυτή τη φορά κάνε κλικ μόνο μία φορά στο πάνω μέρος του slot, έτσι ώστε να προχωρήσει το γιγαντιαίο worker automaton μπροστά μία φορά. Βγες έξω. Παρατήρησε ότι μπορείς να πηδήξεις πάνω στο σκέπαστρο του κτηρίου στο σημείο αυτό. Πήδα απέναντι. Τώρα κάνε LOOK στο "άνοιγμα" του μεταλλικού τοίχου μπροστά σου.

Κοιτάς μέσα από μία "τρύπα". Από το Inventory σου πάρε το metal shears και κάνε το κλικ στο άνοιγμα. Η Kate κόβει ένα άνοιγμα ώστε να περάσει μέσα. Μπες και προχώρησε μπροστά - προς το κάτω μέρος της οθόνης. Κάνε LOOK στα μεταλλικά ράφια στα δεξιά σου και στην κοντινή οθόνη πάρε το spark plug. Φύγε από τον οθόνη αυτή και κάνε Look στα δύο παράθυρα, ένα στα δεξιά σου και ένα μπροστά σου. Βγες έξω και πήδα ξανά στο worker automaton. Ανέβα πάνω και αυτή τη φορά κάνε κλικ στο κάτω μέρος του slot ώστε να το οδηγήσεις πίσω στην αρχική θέση του.

Τώρα κατέβα από το γιγαντιαίο worker automaton και προχώρησε μέχρι να περάσεις το τρένο. Στο τέλος της διαδρομής αυτής θα δεις ένα μικρό mine elevator. Κάνε κλικ στο μοχλό που είναι εκεί για να το καλέσεις.

Μπες μέσα. Κατεβαίνεις κάτω. Εδώ δέχεσαι ένα τηλεφώνημα από τον αρραβωνιαστικό σου Dan, αλλά επειδή έχεις χωθεί στα έγκατα της γης, η σύνδεση δεν είναι καλή και χάνεται.

Κάνε LOOK στη γεννήτρια που υπάρχει στον αριστερό τοίχο όπως κοιτάς. Πάρε από το Inventory σου το spark plug και βάλε το ανάμεσα στις δύο μεταλλικές πλάκες. Τώρα τράβα το μικρό μοχλό που υπάρχει στην κάτω δεξιά γωνία του πάνω μέρους της γεννήτριας. Ανάβεις τα φώτα. Προχώρησε προς το κάτω μέρος του ορυχείου. Στη νέα οθόνη κάνε LOOK στο ventilation duct που υπάρχει στα δεξιά σου. Να το θυμάσαι για αργότερα. Προχώρησε όλο το τούνελ μέχρι να φτάσεις σε ένα άλλο ασανσέρ. Μόλις μπεις μέσα τραβάς το μοχλό και μεταφέρεσαι σ' ένα άλλο σημείο των ορυχείων. Μόλις βγεις στρίψε και προχώρησε στην οθόνη που είναι στα δεξιά σου. Ανέβα τη μεταλλική σκάλα και πάνω κάνε LOOK στο automaton που κάθεται σ' ένα μηχανικό πιάνο. Πάρε το κατσαβίδι (screwdriver). Φύγε από την οθόνη αυτή, κατέβα κάτω τις σκάλες, προχώρησε νότια και κάνε κλικ στην πόρτα που υπάρχει κάτω από το monitor. Είναι κλειδωμένη.

Προχώρησε προς το κάτω μέρος της οθόνης και εν συνεχεία προχώρησε όλο αριστερά. Στη νέα οθόνη παρατήρησε ότι ακριβώς αριστερά σου υπάρχει μία σκάλα με μία μεταλλική πινακίδα. Κάνε LOOK στην πινακίδα αυτή. Στο κοντινό πλάνο πάρε από το Inventory σου το scredriver και κάνε το κλικ και στις 4 βίδες ώστε να τις ξεβιδώσεις. Τώρα πια μπορείς ν' ανέβεις τη σκάλα. Ανέβα πάνω και μπες στο ειδικό δωμάτιο στ' αριστερά σου. Παρατήρησε αυτόν που έκλεψε τα χέρια του Hans που κοιτά τα monitors.

Μίλησέ του. Είναι ο Serguei Borodine, διευθυντής αυτού του συγκροτήματος. Εκλεψε τα χέρια ώστε να ολοκληρώσει το γιγαντιαίο εκκλησιαστικό όργανο που είναι απαραίτητο για να να ακούσει τη Helena Romanski. Ρώτησέ τον για όλα. Συμφωνείτε να σου δώσει πίσω τα χέρια, να του φέρεις την Helena και να τραγουδήσει γι' αυτόν! Από το control panel μπροστά του χαμηλώνει ένα ειδικό δωμάτιο που έχει φτιάξει σαν μουσείο γι' αυτήν και σε προτρέπει να το επισκεφθείς.

Βγες έξω και... η συνέχεια της λύσης στο επόμενο τεύχος!

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο όπου έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC





Ενώ η μαούνα τραβά το τρένο.

BROKEN SWORD 3

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Μία σημαντική συνέντευξη

Δημοσιεύουμε το δεύτερο μέρος της συνέντευξης που δόθηκε στο συντάκτη Tamas Beregi, του ουγγρικού περιοδικού "GameStar" (το πρώτο μέρος δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος, όπου μπορείτε να ανατρέξετε), από τον Charles Cecil, υπεύθυνο παραγωγής του πολυαναμενόμενου Broken Sword 3. Αναδημοσιεύω τη συνέντευξη για το ειδικό ενδιαφέρον που έχει.

Ας περάσουμε χωρίς καθυστερήσεις σε όσα σημαντικά έχει να πει ο Charles Cecil στη συνέντευξή του.

***Tamas Beregi:** Αλλο ένα σημείο διαφωνίας αποτελεί το trailer του BS3, το οποίο δείχνει τον George να τρέχει, να κολυμπά, να σκαρφαλώνει τοίχους και να πηδά. Το trailer αυτό αποτελεί ένα έξυπνο τρικ διαφήμισης-προώθησης του παιχνιδιού ή είναι ένα δείγμα της νέας φιλοσοφίας με την οποία έχει δημιουργηθεί το παιχνίδι;*

Charles Cecil: Οχι, καθόλου. Το trailer σχεδιάστηκε πρωταρχικά για να παρουσιάσει τους χαρακτήρες και μερικές από τις τοποθεσίες και όχι ως ένα ισχυρό δείγμα τού πώς θα "παίζει" το παιχνίδι. Δεν είναι κάποιο είδος Tomb Raider, να είστε σίγουροι γι' αυτό. Είχαμε πολύ μεγάλη πίεση χρόνου ανάλογα με το τι θέλαμε ή έπρεπε να δείξουμε. Αναγνωρίζοντας φυσικά τη σημασία της ECTS, έπρεπε να φτιάξουμε ένα trailer που να δείχνει βασικά στοιχεία των δυνατοτήτων του παιχνιδιού.

***T.B.:** Για να ησυχάσουν οι hard-core adventurers, θα υπάρχουν το παραδοσιακό puzzle solving, τα dialog-trees, inventory κ.λπ. στο παιχνίδι;*

C.C.: Φυσικά! Πιθανότατα ο καλύτερος τρόπος για να εξηγήσω τι θα συμβαίνει είναι να δώσω ένα συγκεκριμένο παράδειγμα. Νωρίς στο παιχνίδι ο παίκτης βλέπει τον χάκερ Βερνόν που πυροβολείται από μια γυναίκα, τη Nico. Τώρα η Nico έχει εμφανιστεί στο ίδιο διαμέρισμα. Ελέγχει ένα κομμάτι του εγγράφου που κρατά και κοιτάζει τους αριθμούς στις πόρτες που οδηγούν από την προσγείωση. Είναι σχεδόν έτοιμη να χτυπήσει μία από τις πόρτες, όταν ακούει τρεις πυροβολισμούς μέσα από το διαμέρισμα. Η camera-view του παιχνιδιού "σταματά - κόβει" για να δείξει ότι ένας μορφασμός φρίκης διασχίζει το πρόσωπό της.

Η Nico περπατά προσεκτικά, κοιτάζοντας γύρω καθώς κινείται. Η μουσική δημιουργεί μία διάθεση έντασης και αναμονής. Το κεφαλόσκαλο έχει ένα ολόκληρο παράθυρο που "κοιτά από ψηλά" το δρόμο. Η Nico ανοίγει το παράθυρο και περπατά έξω σ' ένα μικρό μπαλκόνι. Προσπαθεί να αρπαχθεί από το πρεβάζι, αλλά βρίσκει ότι είναι αρκετά ψηλά. Τραβά ένα πανέρι λουλουδιών πιο έξω από την άκρη του πρεβαζιού και μπορεί τώρα ν' ανέβει πάνω του. Με ένα επιτόπιο άλμα αρπάζεται από την προεξοχή. Από εδώ μπορεί να ανεβεί στο μπαλκόνι από επάνω.

Η Nico ανεβαίνει στο δεύτερο μπαλκόνι. Δοκιμάζοντας την πόρτα βρίσκει ότι είναι κλειδωμένη. Κοιτάζει μέσω του βρώμικου παράθυρου και μόλις που μπορεί να διακρίνει μία μη αναγνωρίσιμη μορφή στο πάτωμα του καθιστικού. Ανεβαίνοντας στο κιγκλίδωμα, η Nico κατορθώνει να ξεπεράσει το εμπόδιο και τραβιέται πέρα από αυτό. Το μεγάλο παράθυρο είναι εδώ ελαφρώς μισάνοιχτο - ο σύρτης γυρίζει εν μέρει αλλά η πόρτα είναι μπλοκαρισμένη. Η Nico βγάζει την πλαστική δημοσιογραφική κάρτα της και τη γλιστρά στη ρωγμή, ανυψώνοντας το σύρτη. Η πόρτα ανοίγει με ένα τρίξιμο για να αποκαλύψει μια κρεβατοκάμαρα - το κρεβάτι δεν είναι στρωμένο, τα σεντόνια μοιάζουν σαν να μην έχουν πλυθεί για μήνες και βρώμικα ρούχα είναι σκορπισμένα τριγύρω στο δωμάτιο.

Η Nico μπαίνει στο δωμάτιο και από εκεί στο καθιστικό, ανοίγοντας την ενδιάμεση πόρτα πολύ προσεκτικά. Μέσω μίας στενής camera-view βλέπεις ένα πτώμα μέσα στο δωμάτιο. Μια κοντινή camera-view της Nico τη δείχνει να λαχανιάζει από τη φρίκη. Η Nico ψάχνει το πτώμα και βρίσκει μια τηλεφωνική κάρτα. Η camera-view αλλάζει για να εμφανίσει την κάρτα καθώς τη διαβάζει μεγαλοφώνως. Μιλώντας στον εαυτό της, η Nico επιβεβαιώνει ότι αυτό είναι το άτομο που έχει έρθει εδώ για να συναντήσει.

Η Nico μπαίνει ακόμη πιο μέσα στο διαμέρισμα. Η ένταση της μουσικής ανεβαίνει. Το πάτωμα τρίζει υποχρε-

ώνοντας τη Nico να σταματήσει. Ξαφνικά η δολοφόνος Petra εμφανίζεται και σημαδεύει τη Nico με ένα πιστόλι. Η Nico τραβιέται ενστικτωδώς προς τα πίσω. Γέρνει στη μία πλευρά καθώς το όπλο εκπυρσοκροτεί, αλλά δεν είναι αρκετά γρήγορη. Η σφαίρα ξύνει το χέρι της. Η Petra σημαδεύει για μία δεύτερη βολή. Η Nico στριφογυρίζει και την κλοτσά στο χέρι - το πιστόλι φεύγει από το χέρι της πυροβολώντας στο ταβάνι, ρίχνοντας ασβεστοκονίαμα και στις δύο. Βρίσκοντας ότι το όπλο της είναι πια άδειο, η Petra ρίχνει μια γροθιά, αλλά η Nico την μπλοκάρει και τη χτυπά γρήγορα στον ώμο. Η Petra βρίζει, γυρνάει και ανοίγοντας το παράθυρο, ξεφεύγει, με τη Nico να την κυνηγά...

T.B.: ***Η δήλωσή σας ότι τα point and click adventures έχουν πεθάνει έχει γίνει ήδη γνωστή μεταξύ των adventure gamers. Ωστόσο, το πρόβλημα αφορά πράγματι στο interface; Θα μπορούσε να υποστηρίξει κανείς ότι τα adventure games έχουν εξελιχθεί μόνο επιφανειακά από την άποψη του interface, των γραφικών και του ήχου. Αλλά η ψυχή των adventures, η αφήγηση, είναι ακόμα όπως ήταν 20 χρόνια πριν. Ποια είναι η άποψή σας σχετικά με αυτό;***

C.C.: Οι σχεδιαστές παιχνιδιών κατά τη διάρκεια των προηγούμενων 10 ετών έδειχναν να ενδιαφέρονται περισσότερο για το τι formats μπορούν να κάνουν, παρά με το πώς αυτοί μπορούν να επιδράσουν στα διάφορα formats. Ετσι τα παιχνίδια τείνει να είναι επιφανειακά σχεδιασμένα, με τα "ρεαλιστικά εφέ νερού" να εμφανίζονται πιο σημαντικά από την πλοκή. Τώρα που η τεχνολογία έχει φθάσει σχεδόν σε οριακό σημείο, πιστεύω ότι θα αρχίσουμε να βλέπουμε την επανεμφάνιση παιχνιδιών με περισσότερο βάθος και ψυχή. Εντούτοις, το point & click interface μας περιορίζει από άποψη δημιουργίας σύγχρονου gameplay και έτσι έχουμε αποφασίσει να αλλάξουμε - ο στόχος μας είναι να αλλάξουμε τα adventures. Ελπίζουμε ότι το Broken Sword: The Sleeping Dragon θα είναι μπροστάρης στην αλλαγή αυτή.

T.B.: ***Συνεχίζοντας τη συζήτηση για την ανάπτυξη μίας ιστορίας σε σχέση με το λεγόμενο 3D, στο παρελθόν πολλοί adventurers έχουν προσπαθήσει να δημιουργήσουν τα "σε πραγματικό χρόνο" περιβάλλοντα. Το Lure of the Temptress καινοτόμησε ως προς αυτήν την ιδέα. Εχουν υπάρξει επίσης γρίφοι που βασίζονται στο συγχρονισμό, στα μη γραμμικά adventures, ακόμη και κύκλοι ημέρας-νύχτας όπως στα Quest for Glory. Θα συμφωνούσατε ότι το 3D είναι ιδανικό για την εφαρμογή τέτοιων χαρακτηριστικών γνωρισμάτων; Το BS3 ή ένα μελλοντικό προϊόν της Revolution θα προσπαθήσουν να εισαγάγουν κάτι παρόμοιο;***

C.C.: Είναι ενδιαφέρον. Θα έχουμε τα στοιχεία του Virtual Theatre, με το οποίο καινοτομήσαμε στο Lure of the Temptress και στο The Sleeping Dragon, μια και οι Non-Player Characters (NPCs) θα κινούνται στους περιβάλλοντες χώρους ανεξάρτητα, αλλά δεν κάνουμε κάτι σπουδαίο μ' αυτό. Είναι σημαντικό να συνεχίζεις να φέρνεις νέα στοιχεία, αλλά είναι επίσης σημαντικό να μην πάει κανείς πολύ μακριά. Η ελαστική προσέγγιση ιστορίας-αφήγησης των Discreet Monsters ήταν ενδιαφέρουσα, εντούτοις δεν εκπλήρωσε ποτέ όσα υποσχόταν. Σκεφτόμαστε ότι η κίνηση σε τρεις διαστάσεις είναι αρκετά ριζοσπαστική γι' αυτό το παιχνίδι. Θα κοιτάξουμε βεβαίως να καινοτομήσουμε περαιτέρω στους μελλοντικούς τίτλους μας.

T.B.: ***Τα παιχνίδια της Revolution έγιναν διάσημα λόγω της λαμπρής, καρτουνίστικης απόδοσης των γραφικών τους. Το BS3 θα συνεχίσει αυτήν την παράδοση;***

C.C.: Ναι. Τα γραφικά των προηγούμενων παιχνιδιών ήταν πιο παραδοσιακά - όχι μόνο στη θέα αλλά από άποψη της παραγωγής. Δηλαδή οι χαρακτήρες σχεδιάστηκαν με το χέρι και μετά τους δόθηκε κίνηση, γεγονός που επιτρέπει σε μας να δούμε αμέσως πώς επιδρούν στο περιβάλλον αλλά και πώς αλληλεπιδρούν μεταξύ τους.

Η κίνηση σε 3D είναι μια εξ ολοκλήρου διαφορετική διαδικασία. Η προφανέστερη αλλαγή είναι το ποσό χρόνου που παίρνει για να κάνει το απαιτούμενο rendering και τις απαιτούμενες επιδιορθώσεις. Προτιμάμε ακόμη το hand animating παρά το motion capturing στη γραφική απόδοση του παιχνιδιού.

T.B.: ***Εάν το Broken Sword συνεχίζει να σημειώνει ικανοποιητικές πωλήσεις, ποιο είδος των BS 6 ή 9 θα μπορούσατε να φανταστείτε σε 5 ή 10 έτη;***

C.C.: Αρχικά δεν έχουμε κανένα σχέδιο για άλλα Broken Sword games - αυτό είναι το τρίτο μέρος μιας τριλογίας. Αλλά γενικότερα θα ήθελα να δω τα παιχνίδια να έχουν επιπτώσεις στους ανθρώπους όπως μερικές ταινίες. Οι ταινίες σάς κάνουν να γελάτε, να φωνάζετε και να σκέφτεστε. Τα παιχνίδια πολύ σπάνια κάνουν οτιδήποτε από αυτά, γεγονός που είναι χαζό, αναλογιζόμενοι ότι είναι αλληλεπιδραστικά εν αντιθέσει με τις ταινίες που επιβάλλουν μία παθητική σχέση. Πρέπει να συγκεντρωθούμε στην παραγωγή αξιόπιστων τίτλων που απευθύνονται σε μια πολύ ευρύτερη αγορά, μια αγορά έξω από εκείνους που προσμετράμε ως σκληροπυρηνικούς gamers. Ελπίζω ότι θα οδηγηθούμε σ' αυτήν την επανάσταση σε 5 ή 10 έτη.

T.B.: ***Τελικά υπάρχει δυνατότητα να επανακτηθεί η δόξα των adventure games ή αυτό το είδος θα παραμείνει περιφερειακό, μία "ελιτιστική" μορφή της ψυχαγωγίας, όπως η όπερα ή η κλασική μουσική;***

C.C.: Ναι, αλλά όχι με τον τρόπο που συνέβη. Αυτήν την περίοδο, η έμφαση δίνεται στο "μικτό" παιχνίδι - action/adventures με σεναριακές πλοκές. Οπως έχω ήδη πει, το Broken Sword: The Sleeping Dragon είναι πιο πολύ ένα adventure με action στοιχεία και λιγότερο ένα action με στοιχεία ιστορίας που ξεδιπλώνεται μέσω cutscenes. Δεδομένου ότι όλο και περισσότεροι άνθρωποι περνούν στο gaming, μπορώ να δω τη βιομηχανία και να θεωρήσω ότι τα adventures που είναι βασισμένα στην εξιστόρηση-αφήγηση θα είναι οι μόνοι βιώσιμοι single-player τίτλοι. Μόνο ο χρόνος θα δείξει... PC





BROKEN SWORD 3 της Revolution.

FANzine

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
Συνεργάζονται: Νίκος Κόντης (The 4th Coming), Οδυσσέας Κουράφαλος (FANzine BITS)
e-mail: fanzine@compupress.gr

Καθώς η εκπληκτική ατμόσφαιρα του Grand Prix 2002 είναι ακόμα βαθιά χαραγμένη στο μυαλό μας, θα προσπαθήσουμε να αφήσουμε για λίγο κατά μέρος τις αναμνήσεις από τη μεγαλύτερη ετήσια σύναξη της ελληνικής gaming community, μια και γι' αυτήν θα διαβάσετε αναλυτικότερα σε άλλες σελίδες, περνώντας σε άλλες ειδήσεις που παρουσιάζουν επίσης ενδιαφέρον. Δεν θα λείψουν, βέβαια, οι απαντήσεις σε όσους μας κατηγόρησαν για ανοικτή υποστήριξη στους cheaters - λέτε να κάναμε δύσκολη τη ζωή κάποιων admins και να ανοίξουμε καμιά βεντέτα; Τι να γίνει, άλλωστε τα χτένια είναι γι' αυτόν που έχει τα γένια...

ΨΗΦΙΑΚΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ

Τα νέα της ελληνικής κοινότητας

Για την κοινότητα DPGR έχουμε ξαναγράψει από τη στήλη, και μάλιστα στο παρθενικό "FANzine" του Απριλίου 2002 (τεύχος 150). Ο ιδρυτής της Μιχάλης Βλαστός μας ενημερώνει για την αλλαγή του URL (http://www.dp-gr.gr/ το καινούριο), καθώς και για άλλα ενδιαφέροντα που αφορούν στην τόσο δημιουργική αυτή community:



"Οι ιδρυτές της Κοινότητας, ορμώμενοι από την αγάπη τους για την ψηφιακή φωτογραφία, ξεκίνησαν την προσπάθεια με πάθος και μεράκι και κατάφεραν να δημιουργήσουν μια εικονική κοινότητα, όπου όλα τα μέλη, είτε είναι ήδη κάτοχοι ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών, είτε σκοπεύουν να γίνουν, είτε παραμένουν εραστές της συμβατικής φωτογραφίας, προσφέρουν ισότιμα με τις ερωτήσεις τους, με τις υψηλού επιπέδου γνώσεις τους και με τις καινοτόμους ιδέες τους.

Παράλληλα, τα μέλη μπορούν να μάθουν τεχνικές για να βελτιστοποιήσουν τις προσπάθειές τους στη φωτογραφία, να πάρουν ιδέες για την επεξεργασία αλλά και την εκτύπωση των εικόνων που δημιουργούν, να επιλύσουν μικρά και μεγάλα προβλήματα που συναντούν στη χρήση του εξοπλισμού τους, να προβληματιστούν για θέματα ευρύτερου ενδιαφέροντος που αναφύονται με αφορμή τη φωτογραφία, να θέσουν τις δημιουργίες τους στα βλέμματα και στην κρίση των άλλων μελών και να προτείνουν ιδέες για τη διοργάνωση ομαδικών εξορμήσεων για - θεματικές ή μη - φωτογραφήσεις σε διάφορα μέρη της Ελλάδας, συμβάλλοντας στη σύσφιξη των σχέσεων μεταξύ τους αλλά και στην ενδυνάμωση του κοινού ενδιαφέροντός τους. Και επειδή η οπτική απεικόνιση ως ιδέα είναι ενιαία, αδιαίρετη, αλλά και ευρύτατη, δεν λείπουν οι συζητήσεις για τη συμβατική φωτογραφία και το ψηφιακό βίντεο."

Αλήθεια, μια και τό 'φερε η κουβέντα, πώς θα σας φαινόταν η ιδέα μιας στήλης για την ψηφιακή φωτογραφία στο "PC Master"; Περιμένουμε με ανυπομονησία τις απόψεις σας...

EVENTS

Ενας πολυχώρος με πολλές εκπλήξεις!

Εναν πολυχώρο που αρκετοί από τους φίλους μας δείχνουν να αγαπούν ιδιαίτερα θα παρουσιάσουμε αυτόν το μήνα μέσα από τις σελίδες του "FANzine". Πρόκειται για το Events, το οποίο βρίσκεται στο Village Center Αμαρουσίου και η συνολική έκτασή του φτάνει τα 550 τετραγωνικά μέτρα!



Οι υπηρεσίες που προσφέρει το Events ποικίλλουν, εξυπηρετώντας ένα ευρύ φάσμα πελατών, από την επιχειρηματική κοινότητα της περιοχής του Αμαρουσίου μέχρι τη νεολαία που επιθυμεί να έχει πρόσβαση στο Internet ή να παίξει ένα νέο game.

Στο Events μπορεί ακόμα κανείς να επισκεφθεί το διεθνές restaurant που διαθέτει, το οποίο προσφέρει μεγάλη ποικιλία γεύσεων, να πιει έναν καφέ ή ένα cocktail ή να δοκιμάσει ένα δροσιστικό παγωτό.

Δεν λείπει όμως και η πιο hi-tech διασκέδαση, μια και ο εξοπλισμός του Events περιλαμβάνει, μεταξύ άλλων, μία οθόνη 100 ιντσών (!) και 5 plasma οθόνες, ιδανικές για παρουσιάσεις ή... παρακολούθηση ποδοσφαιρικών αγώνων της ΑΕΚ (και των υπολοίπων, βεβαίως, ομάδων που την πλαισιώνουν στο πρωτάθλημα). Τέλος, ο χώρος του Internet διαθέτει 40 σύγχρονους υπολογιστές, έτοιμους... για όλα και με υψηλές ταχύτητες σύνδεσης, ενώ δεν απουσιάζει, φυσικά, το εξειδικευμένο προσωπικό που εξυπηρετεί άμεσα όποτε παραστεί ανάγκη. Εμείς δεν απομένει παρά να ευχηθούμε στους υπεύθυνους του Events καλή επιτυχία και ελπίζουμε η προσπάθειά τους να βρει μιμητές, ώστε να δημιουργηθούν κι άλλοι πολυχώροι που θα προσφέρουν τέτοιες υψηλής ποιότητας υπηρεσίες στον Ελληνα user & gamer. Σίγουρα τους χρειαζόμαστε!

ΚΑΙ ΠΑΛΙ ΤΑ CHEATS



Σχόλια και αντιδράσεις

Θα θυμάστε ασφαλώς την επιστολή του αναγνώστη μας SiCKN3SS την οποία δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος από τη στήλη και η οποία αναφερόταν στα cheats στα on-line games. Ε, τόσο το περιεχόμενο της ίδιας της επιστολής όσο και η απάντηση που δώσαμε ξεσήκωσαν κάποιες clans του Counter-Strike, μια και τα γραφόμενα δεν ήταν της αρεσκείας τους. Εγινε μάλιστα ολόκληρο thread στην Elite clan (http://elite.clan.gr/forum/index.php?s=9ca106772ca5fa9 b2123cd3f4b2f2425&act=ST&f=1&t=1193&st=0#entry11809) που παρακινούσε τα μέλη να ανοίξουν flame στο PC Master forum, κάτι που τελικά έγινε (http://www.pcmaster.gr/forum/default.asp?Action=ShowMessage&ID=74073&Page=3&Expand=&PageSize=25).

Ποιες ήταν οι απόψεις όσων μας κατηγόρησαν πως δήθεν υποστηρίζουμε τα cheats; Αλλοι ήταν ψύχραιμοι, άλλοι έβριζαν ασύστολα, άλλοι μας κατηγόρησαν για ασχετοσύνη (ξεχνούν βέβαια πως όταν εμείς φτιάχναμε το GameNet, δίνοντας για πρώτη φορά ώθηση στο on-line gaming στη χώρα μας, εκείνοι έπαιζαν ακόμα με στρατιωτάκια και αρκουδάκια) και άλλοι, προφανώς επιβεβαιώνοντας την ατράνταχτη θέλησή τους για "τίμιο παιχνίδι", απειλούσαν με mail bombs και χακιές στο forum του περιοδικού.





Ποια είναι λοιπόν η αλήθεια; Είμαστε υπέρ των cheats; Οχι, φυσικά. Είμαστε όμως υπέρ του gaming, με όλη τη σημασία της λέξης. Του gaming που, εκτός από τον ανταγωνισμό, εμπεριέχει την ψυχαγωγία, την κοινωνική συναναστροφή, την ένταση της στιγμής και, σε τελική ανάλυση, αυτό που με απλά λόγια λέμε "να περνάμε όμορφα". Οταν το πνεύμα του gaming αρχίζει να χάνεται και τα παιχνίδια μετατρέπονται σε... ολυμπιακά αθλήματα (ένας φίλος παρομοίασε μάλιστα σε μήνυμά του τους cheaters με... ντοπαρισμένους αθλητές), τότε, εμείς τουλάχιστον, προβληματιζόμαστε. Αυτό είναι λοιπόν το gaming που θέλουμε; Παιδιά χωρίς χαμόγελο στα χείλη, με συνοφρυωμένα βλέμματα προσηλωμένα σε μια οθόνη, χαμένα στον κόσμο τους και απομονωμένα από οτιδήποτε, με ακουστικά στα αυτιά και μια κορδέλα γύρω από την καρέκλα όπου κάθονται για να μην μπορεί να πλησιάσει κανείς και τους σκουντήξει κατά λάθος την ώρα που "παίζουν"; Συγγνώμη, αλλά αυτή η εικόνα, που αρχίζω να τη συναντώ ολοένα περισσότερο τελευταία, για μένα δεν είναι εικόνα gamer. Είναι η εικόνα ενός επαγγελματία που εκείνη τη στιγμή "βγάζει το ψωμί του", είτε αυτό μεταφράζεται στο έπαθλο ενός μεγάλου τουρνουά είτε στη δόξα και τη γενικότερη αποδοχή από την community. Σύμφωνοι, έχουμε και μέσα από αυτή τη στήλη γράψει για το επαγγελματικό gaming, τη CPL και τα σχετικά, δεν παύουμε ωστόσο να αντικρίζουμε με φόβο το ενδεχόμενο ένας παίκτης να παίρνει στο μέλλον ένα νέο game, όχι για διασκέδαση αλλά για... προπόνηση!

Καλώς, λοιπόν, υπάρχει αυστηρή μέριμνα για τα cheats σε ένα τουρνουά. Οταν όμως παίζεις για την πλάκα σου, ε, δεν θα σκοτώσεις δα και τον καημένο τον newbie που θέλει να βάλει ένα cheatάκι για να δείξει ότι κι αυτός κάτι αξίζει. Αν ήταν έτσι τα πράγματα, όταν παίζαμε κρυφτό πιτσιρικάδες (δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ ευτύχησα να προλάβω τις αλάνες στην Αθήνα) θα είχαμε μείνει χωρίς παρέα, αφού θα είχαμε εξοντώσει τους πάντες (άλλος έκλεβε στο μέτρημα, άλλος έκανε "ματάκι" και δεν συμμαζεύεται). Δεν το κάναμε, όμως, και αυτό ομολογώ πως δεν μας εμπόδισε καθόλου από το να περάσουμε όμορφα. Και όσοι "έκλεβαν", σιγά-σιγά, καθώς βελτιώνονταν στο παιχνίδι, καταλάβαιναν μόνοι τους πως μπορούσαν να βασίζονται στις δικές τους δυνάμεις και σταματούσαν. Συμβουλή μου: Μην πυροβολείτε τους cheaters - απλώς δείξτε τους το δρόμο για να γίνουν καλύτεροι. Θα βγείτε κι εσείς κερδισμένοι όταν το παιχνίδι που σας αρέσει αγκαλιαστεί από περισσότερους, εκτός πια κι αν ο ελιτισμός (όχι, δεν είναι σπόντα για την Elite clan) σάς έχει διαβρώσει σε τόσο μεγάλο βαθμό...

FANzine

BROKEN SWORD 2.5



Ενα ενδιαφέρον fan sequel ετοιμάζεται

Για το Broken Sword 3 γράφει αυτόν το μήνα ο Ανδρέας στο "Dark Side", εμείς όμως θα πάμε την αρίθμηση λίγο πιο πίσω, στο... 2.5! Αφορμή το e-mail του φίλου μας Χρήστου Ματκάρη, ο οποίος μας γράφει:

"Πρόσφατα επισκέφθηκα ένα site στο οποίο κάποιοι fans (Γερμανοί) του Broken Sword παρουσίαζαν τη δουλειά τους: Το Broken Sword 2.5! Λοιπόν, έχουν ήδη τελειώσει το σενάριο και ετοιμάζουν τα υπόλοιπα, σε 11 μέρες μάλιστα θα έχουν και ένα trailer διαθέσιμο για download. Αφού περιπλανήθηκα στο site (είδα και μερικά screenshots), μπήκα (πριν από λίγο) και στο κανάλι τους στο IRC. Εκεί μίλησα με κάποιον δημιουργό, ο οποίος μου είπε ότι μόλις το παιχνίδι ολοκληρωθεί, θα το δώσουν σε ένα γερμανικό περιοδικό, σχετικό με το χώρο, το οποίο θα το συμπεριλάβει στο DVD που δίνει μαζί με το περιοδικό. Ο δημιουργός αυτός λοιπόν μου πρότεινε να ενημερώσω κάποιο περιοδικό της Ελλάδας για το αν θα ήθελαν να κάνουν το ίδιο. Φυσικά, αμέσως ανέφερα το 'PC Master'! Το παιχνίδι (πάνω από 200MB) θα ολοκληρωθεί στο 3ο ή 4ο τρίμηνο του 2003 (όταν ήδη θα έχετε DVD). Ο δημιουργός αυτός ενδιαφέρθηκε πολύ. Μου έδωσε μάλιστα το e-mail του και το ICQ number του για να επικοινωνήσετε μαζί του αν συμφωνήσετε (Σημείωση: Συμπεριλαμβάνονται στη συνέχεια τα αντίστοιχα στοιχεία.)

Επισκεφθείτε τη σελίδα τους και είμαι σίγουρος ότι θα συμφωνήσετε στο να δημοσιεύσετε το παιχνίδι. Μου πρότεινε επίσης να συμπεριλάβετε στο επόμενο CD-ROM του περιοδικού το trailer του παιχνιδιού (το εύχομαι)! Ελπίζω να μην πάρετε γι' αστείο το e-mail αυτό και να σκεφθείτε σοβαρά να δημοσιεύσετε το παιχνίδι. Πιστεύω ότι θα είναι τέλειο!

Ευχαριστώ για το χρόνο σας. Χρήστος 'Kmellos' Ματκάρης"

Φίλε Χρήστο,

Φυσικά και δεν πήραμε στ' αστεία το e-mail σου, αντίθετα σε ευχαριστούμε θερμά μια και λειτούργησες υπέροχα ως "ανταποκριτής" μας! Βεβαίως και θα επικοινωνήσουμε ώστε να εξασφαλίσουμε την τελική version για το περιοδικό, είμαστε εξάλλου σίγουροι πως το παιχνίδι θα ενδιαφέρει πολλούς από τους αναγνώστες μας που "γαλουχήθηκαν" με τα δύο πρώτα παιχνίδια της σειράς. Θα προσπαθήσουμε να έχουμε και το trailer στο επόμενο τεύχος μας. Μέχρι τότε, όσοι ενδιαφέρονται για περισσότερα, μπορούν να ρίξουν μια ματιά στη σελίδα http://baphomet.gamesweb.com/eng/news.php (ο πλήρης τίτλος του project είναι Broken Sword 2.5: The Return of the Templars). Up the swords!

FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine BITS • FANzine

➤ Ποιο εξακολουθούσε να είναι το βασικότερο πλεονέκτημα του PlayStation 1 σε σχέση με την εξομοίωσή του στα PCs; Η απλότητα της χρήσης του, φυσικά. Εκεί που στον εξομοιωτή πρέπει να τρέξεις το πρόγραμμα, να βάλεις το δισκάκι, να επιλέξεις την εκτέλεσή του και να περιμένεις, στο PSOne απλώς πέταγες το δισκάκι στο drive και πάπαλα, οδηγούσες το Einhander μέσα από εντυπωσιακά τρισδιάστατα τοπία. Ε, μια τέτοια φάση είναι τώρα δυνατή από το πισάκι σας. Απλώς επισκεφθείτε τη διεύθυνση http://www.psxfanatics.com/phpbb/viewtopic.php?t=1966, η οποία δεν είναι παρά ένα από τα fora του δημοφιλούς site (πώς λέμε "σάιτα") www.psxfanatics.com. Εκεί θα μπορέσετε να κατεβάσετε ένα χρήσιμο προγραμματάκι που ακούει στο όνομα Delta και αναλαμβάνει να κάθεται στο tray σας και να εκτελεί το ePSXe όταν ανιχνεύει την είσοδο ενός PSOne CD στον υπολογιστή. Ετσι, απλώς θα πετάτε το δισκάκι στο drive και πάπαλα, θα οδηγείτε το Ein... Εχμ... Καταλάβατε τι εννοώ.

➤ Ω ναι, ναι, ΝΑΙ! Οι κραυγές θα πρέπει να αναφωνούνται στο στυλ γνωστής διαφήμισης για σαμπουάν και ο λόγος είναι άμεσα συσχετιζόμενος με το υπονοούμενο: το ScummVM είναι ένα nifty προγραμματάκι που αναλαμβάνει να παρουσιάσει στα υπερσύγχρονα (λέμε τώρα) υπολογιστικά συστήματά μας (ναι, καλά, σιγά μην έχουμε και Κρέη) τα παλιά, καλά adventures της LucAsarts - και όχι μόνο. Μετά, λοιπόν, το Maniac Mansion ήρθε η σειρά δύο εξαιρετικών τίτλων: του The Dig και του Simon the Sorcerer (που μπορεί να μην είναι της Lucas, αλλά ... κοντά πέφτει!). Μπορείτε - και πρέπει - να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση http://scummvm.sourceforge.net. Φυσικά, θα χρειαστείτε και τα original παιχνίδια σας. Τι πάει να πει "μα τα έχω κατεβασμένα";

➤ Στα αντερντόγκια (καλά, καλά, κύριε αρχισυντάκτα, μη βαρούτε... www.the-underdogs.org) μπορείτε να βρείτε τις τελευταίες εισόδους του ετήσιου διαγωνισμού "γραπτής αλληλεπιδραστικής φαντασίας" (γι' αυτή τη μετάφραση μου αξίζει παράσημο) ή, όπως είναι γνωστότερα, ένα τσούρμο παιχνιδιών interactive science fiction, τα οποία εις την απλήν ελληνικήν που, προφανώς, ενστερνίζεται και ο φίλτατος Τσουρινάκης, τα ξέρουμε ως "text adventures". Για κόψτε μια εικονική βολτούλα προς τα μέρη τους, διότι υπάρχουν αρκετά εξαιρετικά παιχνίδια αυτού του τύπου (Another Earth, Another Sky, για παράδειγμα).

GAMES CLUB

COMPUTERS & VIDEOGAMES





ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΣΕ ΚΟΝΣΟΛΕΣ

DREAMCAST + GAME	€147,00	9002 PSX CONSOLE	€119,00
SEGA SATURN + 3 GAMES	€89,00	GAMEBOY	€85,00
N64 + 2 GAMES	€89,00	GAMEBOY COLOR	€109,00
XBOX	€259,00	PS2+2 GAMES	€309,00

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ €3,00

ΕΞΥΠΝΑ ΕΞΑΡΤΗΜΑΤΑ ΜΟΝΟ ΑΠΟ ΤΑ GAMES CLUB

ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2 + XBOX + GAMECUBE ΜΕ ΕΝΑ ΚΑΛΩΔΙΟ ΣΤΗΝ TV	€30,00
ΣΥΝΔΕΣΤΕ PS2, GAMECUBE, XBOX ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ MONITOR	€89,00
ΠΑΙΞΤΕ ΜΕ PSX + PS2 ΙΟΥΡΑΔ ΣΤΟΝ Η/Υ	€29,00
ADAPTOR ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΩΝ ΑΠΟ PS1 ΓΙΑ PS2	€29,00

XBox + 2 Game €259,00





ΟΛΟΙ ΟΙ ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΓΙΑ PC, PS1, PS2, GAME CUBE, XBOX

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

ADAPTOR PSX + JOYPAD ΓΙΑ PC	€ 30,00	CAMERA USB ΑΠΟ	€ 59,00
JOYPAD ΓΙΑ PC ΑΠΟ	€ 15,00	MOUSE ΑΣΥΡΜΑΤΟ	€ 29,00
JOYPAD ANALOGUE + RUMBLE	€ 39,00	MOUSE OPTICAL	€ 25,00
JOYSTIC ΓΙΑ PC ΑΠΟ	€ 15,00	KEYBOARD ΑΣΥΡΜΑΤΟ	€ 45,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ	€ 74,00	ΘΗΚΗ ΓΙΑ 48 CDs	€ 15,00
ΤΙΜΟΝΙ+ΠΕΤΑΛΙΑ+ΤΑΧΥΤΗΤΕΣ FORCE FEEDBACK	€ 115,00	ΘΗΚΗ ΤΣΑΝΤΑ ΓΙΑ 96 CDs	€ 29,00
		CD ΚΕΝΑ ΑΠΟ	€ 0,60

Ετοιμοπαράδοτο



Game Cube €219,00



PSone €99,00



Dreamcast €132,00



PS2 €279,00



ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs



€1054,00 (359.150 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €35,72 (12.171 ΔΡΧ.)

BEST VALUE OFFER: CPU AMD XP 2000+ MHz (266), MOTHERBOARD ELITE K7S5A, MIDI TOWER ATX, VGA GEFORCE 2MX 64MB + TV-OUT, SOUND CARD 128BIT, RAM 256MB DDR (266), HARD DISK MAXTOR 40GB - 7200, DVD 16x NEC, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR LITEON 17", ΗΧΕΙΑ 300 WATT, MOUSE & KEYBOARD, FLOPPY D.D. 1.44MB





€1465,00 (499.199 ΔΡΧ.) ΜΕ Φ.Π.Α. ή 36 x €49,65 (16.917 ΔΡΧ.)

THE PROFESSIONAL OFFER: CPU INTEL PENTIUM IV 2.400MHz, MOTHERBOARD QDI PLATINIX 2E, MIDI TOWER ATX 350WATT, VGA GEFORCE 4 MX 440 64MB + TV-OUT, SOUND CARD 5.1 DIGITAL, DDR 512MB (333), HARD DISK WESTERN DIGITAL 60GB - 7200, DVD 16x SAMSUNG, MODEM INTERNAL 56.600 CRYPTO, MONITOR LITEON 19", ΗΧΕΙΑ 480WATT, MOUSE & KEYBOARD, FDD 1.44

Οι τιμές ισχύουν όσο υπάρχουν αποθέματα και μπορεί να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση.

Η ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ ΤΩΝ GAMES CLUB ΜΕΓΑΛΩΝΕΙ ΣΥΝΕΧΩΣ!
ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ ΕΝΑ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ GAMES CLUB ΣΕ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ ΜΕ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΠΡΟΝΟΜΙΑ ΚΑΙ ΕΞΟΦΛΗΣΤΕ ΣΕ 12 ΜΗΝΕΣ.
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΓΙΑ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ & FRANCHISE:
ΛΟΥΙΖΟΣ ΒΑΣΙΛΗΣ 210 9604755

ΕΩΣ 36 ΔΟΣΕΙΣ ΜΕ VISA, MASTERCARD

ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS - ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-18:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: (210) 9611670 - (210) 9604755

www.gamesclub.gr

ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Καναρη 37, Ηράκλειο Κρήτης τηλ./fax: (2810) 300706

GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Χαϊνά 66, Χαλκίδα τηλ.: (2210) 29967

ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Καλαβρύτων 44, Αμαλιάδα Πύργος τηλ.: (26220) 38330, fax: 38331

ΝΕΟ GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Ιωνίας 75, Άλιμος τηλ.: (210) 9920171

GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Σοφοκλή Βενιζέλου & Χειμάρας, Αγ. Νικόλαος Κρήτης, τηλ.: (28410) 83365

GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Αποκορώνου 145, Χανιά Κρήτης τηλ.: (28210) 20452

GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Λασσης & Βύρωνος, Αργοστόλι, τηλ.: (26710) 28484, 26594

GAMES CLUB COMPUTERS & VIDEO GAMES Άργους 33, Ναύπλιο, τηλ.: (27520) 97560-1

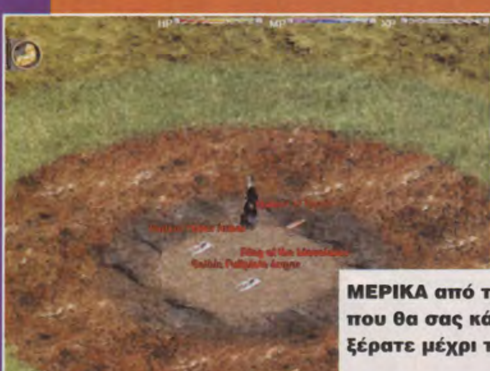
FANzine



Διαβάστε και το PDF αρχείο στο CD-ROM μας

THE 4th COMING

Τελευταίο τεύχος του χρόνου, τελευταία κείμενα του χρόνου. Θεέ μου (με φώναξε κανείς;), τι μελαγχολία! Πώς περνάει έτσι ο καιρός; Προτού καλά-καλά το καταλάβω, κλείνω των τρίτο χρόνο μου στο "PC Master" και στο T4C! Παναγιά μου, γέρασα... Γρήγορα πιάστε ένα scroll 9ου με Time Stop γιατί δεν μας βλέπω καθόλου καλά. Ποιος ήταν λοιπόν ο απολογισμός της χρονιάς αυτής για το T4C; Μια μεγάλη υπόσχεση: αυτός είναι ο απολογισμός για τη χρονιά που φεύγει, καθώς μόνο αυτό μπορώ να κάνω, προς το παρόν, έχοντας στα χέρια μου τον editor. Μπορώ να υποσχεθώ ότι θα προσπαθήσω να κάνω το T4C όσο γίνεται πιο εθιστικό και πιο ολοκληρωμένο παιχνίδι. Τα όνειρα πολλά, το κουράγιο αστείρευτο, η υποστήριξη και οι ιδέες σας ατελείωτες. Ας ελπίσουμε λοιπόν ότι το 2003 θα είναι η πιο παραγωγική χρονιά για το The 4th Coming και ότι θα γεμίσει ο server μας ασφυκτικά από νέους αλλά και παλιούς παίκτες. Εάν βαρεθήκατε να διαβάζετε τις ονειροπαρμένες αερολογίες και τις δακρύβρεχτες υποσχέσεις μου, καλά θα κάνετε να κλείσετε αμέσως το τεύχος, να βάλετε το CD στο drive και να διαβάσετε τη στήλη αυτή σε όλο το μεγαλείο της στην ειδική extended ηλεκτρονική μορφή της, με αναλυτικές πληροφορίες για τον editor και το μέλλον του T4C... Kisses!



ΜΕΡΙΚΑ από τα νέα αντικείμενα που θα σας κάνουν να ξεχάσετε ό,τι ξέρατε μέχρι τώρα για το T4C!

HALL OF FAME

1 Rand al Thor 181	11 Manic Miner 163
2 Giant-DG 177	12 Adam Peerson 163
3 Hawk 173	13 Menghus 163
4 SerpenT 172	14 Stark 162
5 QuickSilver 169	15 Violent 162
6 Maximus 168	16 Vega 162
7 Rayne 168	17 Johny 161
8 Ishar 167	18 SER SKELETOR 160
9 harvester 167	19 Pain Elemental 160
10 Demarest 165	20 Jodalar 160

Ξεφυλλίζοντας

Ας περάσουμε στα sites που ξετρύπωσαν για εσάς αυτόν το μήνα τα έμπειρα λαγωνικά του "PC Master":

http://www.ko-gathering.com/phpBB/viewtopic.php?topic=4327&forum=13&27

http://users.hol.gr/~manicx/Downloads/PCMaster/page1EN.pdf

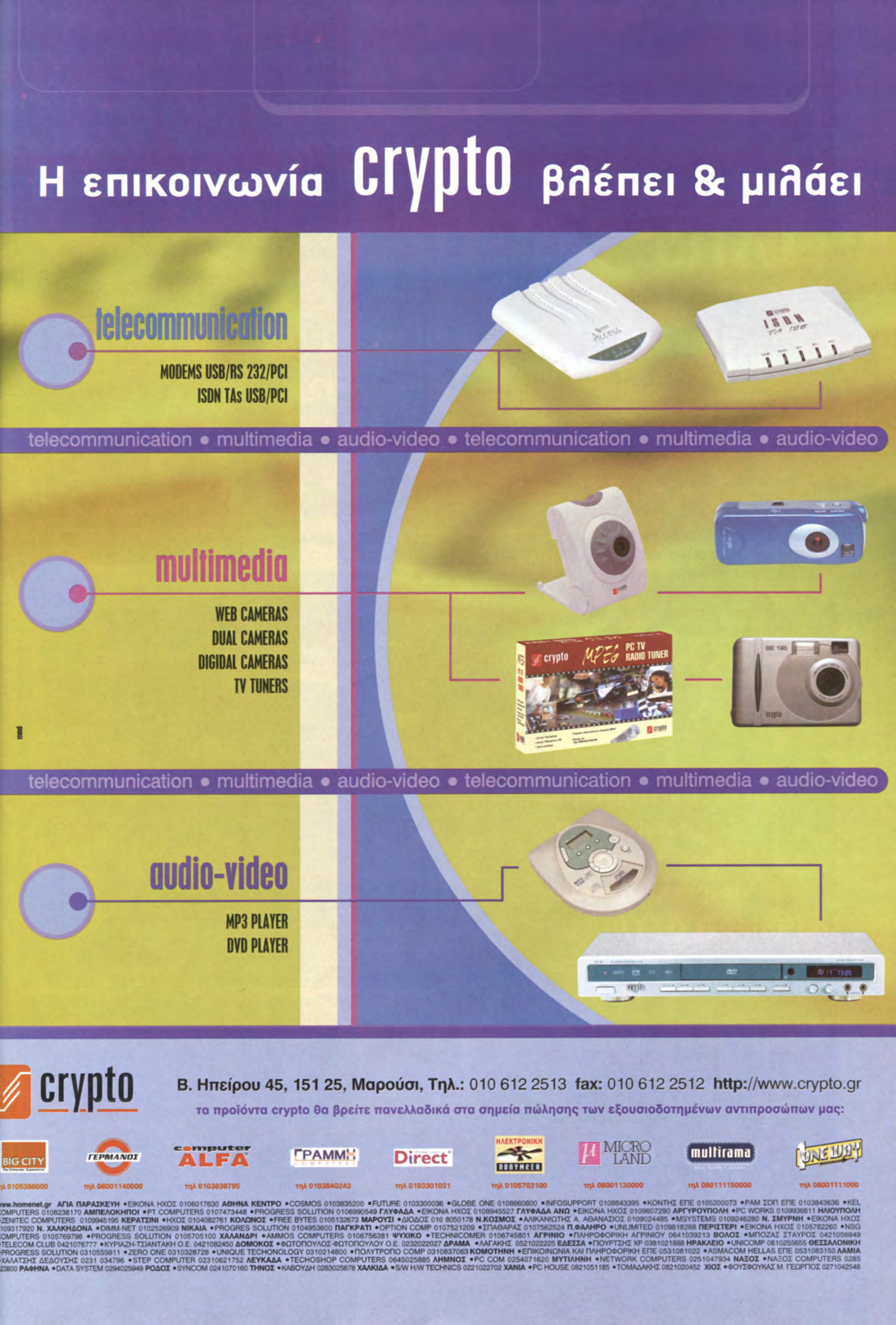
Όπως θα διαπιστώσετε ρίχνοντας μια ματιά στις δύο αυτές διευθύνσεις, το άρθρο του Σπύρου Παράσχη που δημοσιεύσαμε στο προηγούμενο τεύχος του περιοδικού για το παγκόσμιο πρωτάθλημα Kick Off 2 ξεσήκωσε θύελλα ενθουσιασμού στην αντίστοιχη community. Μέχρι και τις σελίδες του "PC Master" έβγαλαν στ' αγγλικά και τις "σήκωσαν" ως .pdf αρχείο οι αθεόφοβοι! Άντε, χαλάλι σας, και κανονίστε οι δικοί μας του χρόνου να επιστρέψει το κύπελλο στην Ελλάδα, ΟΚ;

http://www.demisnikolaidis.gr/

Ένας από τους κορυφαίους Έλληνες ποδοσφαιριστές, ο οποίος μάλιστα τυχαίνει να αγωνίζεται στη μεγαλύτερη ελληνική ποδοσφαιρική ομάδα (αν και μάλλον είναι περιττή η παρένθεση, φυσικά για την ΑΕΚ μιλάμε), απέκτησε το προσωπικό site του στο Internet. Πρόκειται για τον Ντέμη Νικολαΐδη, στη σελίδα του οποίου θα βρείτε, μεταξύ άλλων, ανέκδοτες φωτογραφίες, συνεντεύξεις, τα καλύτερα γκολ του και πολλά άλλα καλούδια, ενώ θα σας δοθεί η ευκαιρία να γίνετε μέλη του προσωπικού του fan club και να συμμετάσχετε στους διαγωνισμούς και στις εκδηλώσεις που αυτό διοργανώνει. Το site σχεδιάστηκε από την HellasNet και μπορείτε να το δείτε μόνο με browser τελευταίας γενιάς (Netscape 6.2+ ή Internet Explorer 5.5+).

http://www.tuol.org/

Αν ανήκετε στους fans της abandonware community, μην παραλείψετε με τίποτα να επισκεφθείτε αυτό το site. Εδώ θα βρείτε δεκάδες links για abandonware sites, search engine, memory section με αποθηκευμένα διάφορα καλούδια από αγαπημένα sites του παρελθόντος που έχουν πια κλείσει, fora, IRC channels, άρθρα και γενικά οτιδήποτε αφορά στα abandonware. Μη με λησμονεί...



Η επικοινωνία crypto βλέπει & μιλάει
telecommunication
MODEMS USB/RS 232/PCI
ISDN TAs USB/PCI
telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video
multimedia
WEB CAMERAS
DUAL CAMERAS
DIGIDAL CAMERAS
TV TUNERS
crypto MPEG PC TV RADIO TUNER
telecommunication • multimedia • audio-video • telecommunication • multimedia • audio-video
audio-video
MP3 PLAYER
DVD PLAYER
crypto
Β. Ηπείρου 45, 151 25, Μαρούσι, Τηλ.: 010 612 2513 fax: 010 612 2512 http://www.crypto.gr
τα προϊόντα crypto θα βρείτε πανελλαδικά στα σημεία πώλησης των εξουσιοδοτημένων αντιπροσώπων μας:
BIG CITY
ΓΕΡΜΑΝΟΣ
computer ALFA
ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS
Direct
ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΠΟΛΥΜΕΣΑ
MICRO LAND
multirama
ONE WAY
τηλ 0105386000
τηλ 08001140000
τηλ 0103838795
τηλ 0103840243
τηλ 0103301031
τηλ 0105703100
τηλ 08001130000
τηλ 080111150000
τηλ 08001111000
www.homenet.gr ΑΓΙΑ ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0106017630 ΑΘΗΝΑ ΚΕΝΤΡΟ •COSMOS 0103835200 •FUTURE 0103300036 •GLOBE ONE 0108660800 •INFOSUPPORT 0108843395 •ΚΟΝΤΗΣ ΕΠΕ 0105200073 •ΡΑΜ ΣΟΠ ΕΠΕ 0103843636 •KEL COMPUTERS 0108238170 ΑΜΠΕΛΟΚΗΠΟΙ •PT COMPUTERS 0107473448 •PROGRESS SOLUTION 0106990549 ΓΛΥΦΑΔΑ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0108945527 ΓΛΥΦΑΔΑ ΑΝΩ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109607290 ΑΡΓΥΡΟΥΠΟΛΗ •PC WORKS 0109936811 ΗΛΙΟΥΠΟΛΗ •ZENITEC COMPUTERS 0109945195 ΚΕΡΑΤΣΙΝΙ •ΗΧΟΣ 0104082761 ΚΟΛΩΝΟΣ •FREE BYTES 0105132673 ΜΑΡΟΥΣΙ •ΔΙΟΔΟΣ 010 8050178 Ν.ΚΟΣΜΟΣ •ΑΛΙΚΑΝΙΩΤΗΣ Α. ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ 0109024485 •MSYSTEMS 0109246280 Ν. ΣΜΥΡΝΗ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0109317920 Ν. ΧΑΛΚΗΔΟΝΑ •DIMM-NET 0102526909 ΝΙΚΑΙΑ •PROGRES SOLUTION 0104953600 ΠΑΓΚΡΑΤΙ •OPTION COMP 0107521209 •ΣΠΑΘΑΡΑΣ 0107562524 Π.ΦΑΛΗΡΟ •UNLIMITED 0109818288 ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ •ΕΙΚΟΝΑ ΗΧΟΣ 0105782260 •NSG COMPUTERS 0105769798 •PROGRESS SOLUTION 0105705100 ΧΑΛΑΝΔΡΙ •AMMOS COMPUTERS 0106756381 ΨΥΧΙΚΟ •TECHNICOMER 0106745801 ΑΓΡΙΝΙΟ •ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΑΓΡΙΝΙΟΥ 0641039213 ΒΟΛΟΣ •ΜΠΟΖΑΣ ΣΤΑΥΡΟΣ 0421056949 •TELECOM CLUB 0421076777 •ΚΥΡΙΑΖΗ-ΤΣΙΑΝΤΑΚΗ Ο.Ε. 0421082450 ΔΟΜΟΚΟΣ •ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΣ-ΦΩΤΟΠΟΥΛΟΥ Ο.Ε. 0232022027 ΔΡΑΜΑ •ΛΑΓΑΚΗΣ 0521022225 ΕΔΕΣΣΑ •ΠΟΥΡΤΣΗΣ ΧΡ 0381021888 ΗΡΑΚΛΕΙΟ •UNICOMP 0810255655 ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ •PROGRESS SOLUTION 0310555911 •ZERO ONE 0310328728 •UNIQUE TECHONOLOGY 0310214800 •ΠΟΛΥΤΡΟΠΟ COMP 0310837063 ΚΟΜΟΤΗΝΗ •ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΚΑΙ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ ΕΠΕ 0531081022 •ASMACOM HELLAS ΕΠΕ 0531083150 ΛΑΜΙΑ •ΧΑΛΑΤΣΗΣ ΔΕΔΟΥΣΗΣ 0231 034796 •STEP COMPUTER 02310621752 ΛΕΥΚΑΔΑ •TECHOSHOP COMPUTERS 0645025885 ΛΗΜΝΟΣ •PC COM 0254071620 ΜΥΤΙΛΗΝΗ •NETWORK COMPUTERS 0251047934 ΝΑΞΟΣ •ΝΑΞΟΣ COMPUTERS 0285 23800 ΡΑΦΗΝΑ •DATA SYSTEM 0294025949 ΡΟΔΟΣ •SYNCOM 0241070160 ΤΗΝΟΣ •ΚΑΒΟΥΔΗ 0283025678 ΧΑΛΚΙΔΑ •S/W H/W TECHNICS 0221022702 ΧΑΝΙΑ •PC HOUSE 0821051185 •ΤΟΜΑΔΑΚΗΣ 0821020452 ΧΙΟΣ •ΦΟΥΣΦΟΥΚΑΣ Μ. ΓΕΩΡΓΙΟΣ 0271042548

FANzine

CLANS AND LEAGUES



Μια διαφορετική... fellowship!

ELECTRONIC WARRIORS

Η Fellowship of Electronic Warriors (FeW) που... κατοικοεδρεύει στο site http://few.wolfenstein.gr/ αξίζει οπωσδήποτε μνείας από τη στήλη μας, για δύο κυρίως λόγους: Ο πρώτος είναι πως πρόκειται για μία clan αφιερωμένη στο Wolfenstein και μέχρι τώρα είχαμε ολίγον ξεχάσει τους πολυπληθείς φίλους του δημοφιλέστατου action game (είναι άλλωστε αναμφισβήτητη αλήθεια πως το πρώτο Wolfenstein υπήρξε ουσιαστικά ο "παππούς" όλων των σημερινών Doom & Quake clones). Ο δεύτερος λόγος είναι πως πρόκειται για μία clan δημιουργική και με πρωτότυπες ιδέες, όπως εύκολα μπορεί να αντιληφθεί κανείς από το site της. Ευκαιρία λοιπόν να το δούμε ολίγον διεξοδικότερα:



Το site των Electronic Warriors

Από την πρώτη κιόλας σελίδα του site αντιλαμβάνεται κανείς πως έχει να κάνει με κάτι διαφορετικό: Η Fellowship ονομάζει τη home page της "δικτυακό φρούριο" και μας καλωσορίζει σε αυτό! Επιλέγοντας την "Είσοδο Εμπρόσθιας Πύλης", έκπληκτοι αντικρίζουμε αυτό που έχουμε συνηθίσει να ονομάζουμε αυστηρή στρατιωτική πειθαρχία: Οι "προορισμοί" προς άλλες σελίδες του site που εμφανίζονται στο αριστερό frame έχουν ονομασίες όπως: "Πίναξ Ειδήσεων", "Δωμάτια Πολεμιστών", "Στρατολογικό Γραφείο", "Βιβλίο Κανόνων", "Αποθήκες Μεταφόρτωσης" ή "Οδοί προς Ετερες Τοποθεσίες".

Διαβάζοντας τους κανόνες της clan από το αντίστοιχο link βλέπουμε πως η οργάνωση συνεχίζεται και εκεί: "Η Fellowship of Electronic Warriors (FeW) clan είναι μια σύναξη παικτών παιχνιδιών, η οποία λειτουργεί κάτω από ένα πνεύμα φιλίας μεταξύ αυτών. Οι καλές σχέσεις μεταξύ όλων των μελών είναι ένας από τους πρωτεύοντες στόχους της. Ανούσιες παρεξηγήσεις και διαμάχες μεταξύ τους πρέπει να απουσιάζουν.

Σκοπός ακόμα είναι να υπερισχύσει και να κυριαρχήσει η clan σε αυτά τα παιχνίδια, περνώντας ταυτοχρόνως ευχάριστα. Ολα τα μέλη που κουβαλάνε τα διακριτικά της πρέπει να έχουν σύνεση αλλά και διάθεση για να αγωνιστούν. Μια μη καταχρηστική και σοβαρή συμπεριφορά πρέπει να ακολουθηθεί από αυτά. Τυχόν προσωπικές πράξεις και απόψεις ενός μέλους χαρακτηρίζουν αυτό και όχι τη συντροφιά.

Ολα τα μέλη είναι ίσα σε αυτήν την clan και κατέχουν τον τίτλο 'MEMBER'. Ολοι οι βαθμοί δεν αντιπροσωπεύουν υπεροχή έναντι των άλλων αλλά περιγραφή καθήκοντος. Το σύστημα λειτουργίας της clan FeW είναι η Δημοκρατία (τύπου αρχαίας Αθήνας)."

Αν λοιπόν αισθάνεστε ετοιμοπόλεμοι και σας αρέσει το Return to Castle Wolfenstein ενώ έχετε και μια κλίση προς τη γενικότερη στρατιωτική κουλτούρα (όπως θα έλεγε και ο παλιός μας συντάκτης Γιώργος Κυριακός), ιδού η clan που σας ταιριάζει! Μάγκες, εφ' όπλου λόγχη και ευ αγωνίζεσθαι!


ΑΝ ΣΑΣ ΑΡΕΣΕ Η ΤΑΙΝΙΑ, ΘΑ ΛΑΤΡΕΨΕΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.
PLATOON
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΣΕ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟ ΧΡΟΝΟ
ΓΙΑ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΟΥ ΒΙΕΤΝΑΜ
Πραγματικά όπλα,
στρατηγική,
εχθρικό περιβάλλον,
αόρατοι εχθροί:
ΑΠΟΛΥΤΟ GAMEPLAY
PC CD-ROM
PLATOON
Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE
DIGITAL REALITY
MONTE CRISTO
www.montecristogames.com
BEACON
MULTIMEDIA
ΜΠΗΚΟΝ Α.Ε., ΑΕΤΙΔΕΩΝ 13, ΧΟΛΑΡΓΟΣ 155 61, ΤΗΛ.: (210) 6595630-5, FAX: (210) 6595636, beacon@beacon.gr

FANzine

GAMER ΤΟΥ ΜΗΝΑ





GRAND PRIX 2002: Οι νικητές μιλούν στο "PC Master".

Ο "Gamer του Μήνα" είναι όχι ένας, αλλά... πέντε! Πρόκειται, φυσικά, για τους φίλους που επικράτησαν στο φετινό Grand Prix.

Ο Νίκος Κόντης συζήτησε με τους θριαμβευτές του Grand Prix 2002. Ας δούμε τις δηλώσεις τους:

PC Master: *Ο Χρήστος Κυρίτσης είναι ο μεγάλος νικητής στο FIFA 2003. Χρήστο, θα θέλαμε μερικές δηλώσεις για τα ματς που έδωσες στο Grand Prix.*

Χρήστος Κυρίτσης: Κατ' αρχάς, θέλω να δώσω συγχαρητήρια στο "PC Master" για την όμορφη αυτή διοργάνωση, που μόνο το περιοδικό σας κάνει στην Ελλάδα. Ωραίο LANάκι, καλή φάση γενικά. Από τους 8 και μετά τα παιχνίδια είχαν αρκετό ενδιαφέρον, αφού όλοι ήξεραν πολλά πράγματα για το FIFA. Εγώ είχα φαίνεται ασχοληθεί λιγάκι περισσότερο (παίζω FIFA από το 1995!) κι έτσι κέρδισα. Το παιχνίδι είναι πολύ ρεαλιστικό και μπαίνουν εύκολα γκολ, αρκεί να ξέρεις πώς να τα βάλεις.
Πέρσι είχα καταφέρει να φτάσω μέχρι τους 8.

PCM: *Μαζί μας τώρα ο Πέτρος Σιάτος, νικητής στο Dungeon Siege. Πέτρο, πες μας κι εσύ λίγα λόγια για τις μάχες που έδωσες στο Grand Prix.*

Πέτρος Σιάτος: Η τελευταία μάχη ήταν πολύ δύσκολη, αλλά επειδή είχα ξαναπαίξει με τον αντίπαλό μου, ήξερα τις τεχνικές του κι έτσι μπόρεσα να τον νικήσω. Είχα κάνει και στο σπίτι προπόνηση στο multi με τον αδελφό μου και είχα συνεπώς ένα συγκριτικό πλεονέκτημα απέναντι στους περισσότερους που δεν είχαν παίξει καθόλου το multi και ήξεραν απλώς το single.





PCM: *Για να δούμε όμως τι έχει να μας πει ο Γιώργος Τσώρης, θριαμβευτής στην Arena του Quake 3. Γιώργο, είμαστε όλο αυτιά.*

Γιώργος "Barrister" Τσώρης: Πέρσι βγήκα τρίτος, φέτος, όμως, τα κατάφερα και τερμάτισα στην πρώτη θέση. Πιστεύω ότι στο Grand Prix 2002 το επίπεδο των παικτών ήταν υψηλότερο από άλλες χρονιές, κάτι που φάνηκε καθαρά και στον εξοπλισμό που είχαν φέρει μαζί τους. Έλειπαν τα μεγάλα ονόματα με διακρίσεις σε προηγούμενα Grand Prix, αλλά αυτό συνέβη επειδή δεν ασχολήθηκαν φέτος αρκετά με το Quake.

PCM: *Έχουμε μαζί μας τους δύο νικητές του Age of Mythology, που μοιράστηκαν την πρώτη θέση, τον Χάρη Παπαχαραλάμπους και τον Αλέξη Λογοθέτη. Ας δούμε τι μας είπαν.*

Χάρης Παπαχαραλάμπους: Ο τελευταίος αγώνας ήταν δύσκολος και, μια και υπήρχαν κάποια μικροπροβλήματα με το Δίκτυο την ώρα του τελικού, αποφασίσαμε τελικά να μοιράσουμε το έπαθλο. Είχα εμπειρία από το Age of Empires, αλλά δεν είχα παίξει ποτέ το Age of Mythology σε deathmatch. Αυτό συνέβη για πρώτη φορά εδώ, στο Grand Prix.

Αλέξης Λογοθέτης: Και οι δύο αγώνες που δώσαμε στον τελικό ήταν πολύ καλοί και αμφίρροποι και... πιστεύω πως και οι δύο πήραμε αυτό που αξίζαμε! Προσωπικά παίζω τη σειρά των Age of Empires εδώ και δυόμισι χρόνια και πιστεύω ότι έχω εμπειρία. Το επίπεδο στο Grand Prix δεν ήταν τόσο υψηλό, υπήρξαν ωστόσο 4-5 δυνατοί παίκτες.

PCM: *Τέλος, θα μας μιλήσει η μοναδική γυναίκα που έχει λάβει μέχρι σήμερα μέρος σε Grand Prix, η Βίκυ Χαρκοφτάκη, που αγωνίστηκε στο Dungeon Siege και τερμάτισε μάλιστα τρίτη. Βίκυ, πώς αποφάσισες να διαγωνιστείς στο Dungeon Siege;*

Βίκυ Χαρκοφτάκη: Δεν έτυχε να ασχοληθώ ιδιαίτερα με κάποιο από τα υπόλοιπα παιχνίδια του Grand Prix, όμως το Dungeon Siege ανήκει στο στυλ παιχνιδιών που μου αρέσει κι έτσι αποφάσισα να διαγωνιστώ σε αυτό. Και το Diablo αν έμπαινε σε Grand Prix θα το σκεφτόμουν επίσης να συμμετάσχω. Ο ανταγωνισμός ήταν σκληρός και είμαι πολύ ικανοποιημένη για την είσοδό μου στην τετράδα.

Φαίνεται πως φέραμε γούρι στη Βίκυ, μια και την είχαμε παρακινήσει, όταν της πήραμε συνέντευξη σε προηγούμενο τεύχος ως "Gamer του Μήνα", να λάβει μέρος στο φετινό Grand Prix! Και εις ανώτερα, λοιπόν, όπως φυσικά ευχόμαστε και σε όλα τα άλλα παιδιά, νικητές και ηττημένους, που δοκίμασαν τις δυνάμεις τους στο Grand Prix 2002. Και του χρόνου!



Όταν η Kate γνώρισε το...
BURN OUT
Δεν μπορείς να φανταστείς τι ωραία πέρασα με το Burn out!
BRAVE NEW WORLD
Έζησα τον απόλυτο χαβαλέ στο studio και ποζάρισα για σένα
Γρήγορα αυτοκίνητα, γρήγορα κορίτσια, γρήγορη ζωή: Το πιο γρήγορο lifestyle των 00's ξεχύνεται από τις σελίδες του Burn out
ζήτησέ το πριν τον εισαγγελέα
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ
SIERRA DRAGSTER 1000+ PS
NISSAN 300ZX
SUBARU IMPREZA NOS 330 PS
Η ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ ΤΟΥ ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΟΥ
GUESS WHO'S BACK!
Burn out: Εδώ γίνεται το καλό το πάρτι. Μην το χάσεις!
ΕΚΔΙΔΕΤΑΙ ΑΠΟ ΤΗΝ MOTOTECH SA

quake, Quake, QUAKE!

Οσα φέρνει ο άνεμος

Το μέχρι πρότινος "ξεχασμένο" Quake III Arena αναβίωσε, προσφέροντας έντονες στιγμές στο τριήμερο Grand Prix του "PC Master". Αποφάσισα, λοιπόν, να το τιμήσω για ακόμη μία φορά από τη στήλη μας, χαρίζοντάς σας 5 mods τόσο για single player όσο και multiplayer, τα: Super Heroes Arena, Generation Arena, Rocket Duel, UI Enhanced και το Western Quake.

του Νίκου DuMmWiaM Κόντη
www.rpg.gr

Βιώνοντας τις συγκινήσεις που πρόσφερε στο Grand Prix η παλιά μου αγάπη, το Quake III Arena, δεν μπόρεσα να αντισταθώ στον πειρασμό. Το εγκατέστησα πάλι στο σκληρό μου (το είχα κάνει uninstall, ο αμαρτωλός), μπήκα στο net και κατέβασα ό,τι mod βρήκα μπροστά μου! Για ακόμη μία φορά μπήκα στον πειρασμό να παρουσιάσω το Urban Terror beta 2.6 (ένα από τα πιο αξιόλογα mods για το Quake III), όμως το απαγορευτικό μέγεθός του (245MB) έστειλε τον πειρασμό στο recycle bin. Ετσι, προτίμησα το χώρο που έχω να τον διαθέσω για να σας προσφέρω πέντε mods αντί για ένα.

Οπως διαβάσατε στο προηγούμενο τεύχος, σύντομα αντί για CD θα σας προσφέρουμε DVD, οπότε ο εκνευριστικός περιορισμός χώρου θα πάψει να υφίσταται. Μάλιστα έχω προτείνει στο λατρευτό αρχισυντάκτη στα περιεχόμενα του DVD να μην περιέχονται μόνο όσα mods παρουσιάζω, αλλά και ορισμένα standard mods που ζητάτε συνέχεια, όπως το Counter-Strike. Ετσι, από τη στιγμή που θα αρχίσουμε να σας κάνουμε δώρο το DVD, σε κάθε τεύχος θα βρίσκετε την τελευταία έκδοση του Counter-Strike και για τη retail έκδοση του παιχνιδιού και για την κανονική.

Ενα τελευταίο σημείο στο οποίο θα ήθελα να σταθώ πριν να προχωρήσω στην παρουσίαση των mods είναι μια διόρθωση στην ειδησεογραφία του προηγούμενου μήνα. Στο τεύχος 158, σελίδα 167, είχα





Θανατηφόρα μπουκετίδια στο Generation Arena.



Δείγμα γραφικών από χάρτη του Western Quake.

αναφερθεί στο Project ROR ως το μοναδικό modification που ετοιμάζεται για το Warcraft III: Reign of Chaos. Τελικά είχα πέσει πολύ έξω... Λίγες μέρες πριν από τη κυκλοφορία του τεύχους 158 κυκλοφόρησε στο Internet ένα 45 Megabyte mod για το Warcraft III: Reign of Chaos, με το όνομα "The New Races Mod", το οποίο αλλάζει όλες τις φυλές του WarCraft III! Περισσότερες πληροφορίες για το mod και ενδεχομένως την παρουσίασή του θα βρείτε στο επόμενο ή το μεθεπόμενο τεύχος (ανάλογα με το αν θα πάμε σε Full Game ή όχι). Μέχρι τότε κάντε υπομονή και ασχοληθείτε με τα mods που θα βρείτε στο CD αυτού του μήνα. Πιστέψτε με, θα σας κρατήσουν πολύ καλή συντροφιά!

ΟΔΗΓΙΕΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ & ΧΡΗΣΗΣ

Για να χρησιμοποιήσετε τα mods που ακολουθούν, πρέπει να έχετε εγκατεστημένη την έκδοση του Quake III 1.30 και άνω, γιατί εάν ΔΕΝ... τότε λυπάμαι, αλλά τα mods δεν θα δουλέψουν. Σε περίπτωση που θέλετε να κατεβάσετε την τελευταία έκδοση του Quake III (την 1.32), μπορείτε να τη βρείτε στην αντρέσα (ελληνιστί το address) ftp://ftp.quake3arena.com/idstuff/quake3/win32/q3pointrelease_132.exe.

Ενα το κρατούμενο... Πάμε τώρα σε κάτι πιο σημαντικό. Για να δουλέψει ένα mod στο Quake III Arena, πρέπει να το εγκαταστήσετε σε ένα subfolder στο κεντρικό directory του παιχνιδιού. Κοινώς, εάν θέλετε να εγκαταστήσετε το mod Western Quake και υποτίθεται ότι έχετε εγκατεστημένο το Quake III Arena στο C:\Program Files\Quake III Arena, πρέπει το Western Quake να εγκατασταθεί στο C:\Program Files\Quake III Arena\Western. Για κάθε mod του Quake III Arena που θα εγκαθιστάτε, θα δημιουργείται και ένα αντίστοιχο folder στο directory του παιχνιδιού, ούτως ώστε να μην προκαλούνται προβλήματα.



Ολα τα mods που υπάρχουν στο συνοδευτικό CD, πλην του Super Heroes Arena, είναι σε μορφή zip. Για να τα κάνετε install, πρέπει να τα τρέξετε και να κάνετε extract όλα τα αρχεία τους στο κεντρικό directory του Quake 3, στο σκληρό σας, έχοντας ενεργοποιημένη την επιλογή "Use Folder Names". Προσοχή, δεν πρέπει να δημιουργήσετε νέο subfolder στο Quake III Arena και εκεί μέσα να κάνετε unzip τα αρχεία (επαναλαμβάνω). Τα αρχεία πρέπει να γίνουν unzip στο κεντρικό dir και η επιλογή "Use Folder Names" θα διασφαλίσει τη δημιουργία των απαραίτητων directories.

Την παραπάνω διαδικασία θα ακολουθήσετε για τα εξής αρχεία: generations.zip, RocketDuel.zip, UIEnchanced12.zip, western.zip. Για το αρχείο Generation Arena-mappack1.zip, πρέπει να ακολουθήσετε άλλη διαδικασία, καθώς δεν περιέχει κάποιο mod, αλλά maps! Οι maps αυτοί είναι δημιουργημένοι για το Generation mod, όμως μπορείτε να τους δοκιμάσετε και σε άλλα mods. Τα περιεχόμενα του αρ-



Το μενού επιλογής χάρτη του UI Enhanced.



Αχ! Μου τη φέρατε μπαμπέσικα! Μισό να κάνω respawn και θα σας δείξω εγώ ποιος είναι ο μάγκας.



Ακόμα και εξ επαφής συναντάμε δυσκολίες... Some people never learn.

χείου Generation Arena-mappack1.zip πρέπει να γίνουν unzip στο directory του Quake III Arena, baseq3 (C: Programa Files\Quake III Arena\baseq3), ούτως ώστε να μπορεί να τα αναγνωρίζει το Quake III κάθε φορά που φορτώνει.

Προκειμένου να φορτώσετε ένα mod, τρέξτε κανονικά το Quake III: Arena, από το αρχικό μενού επιλέξτε MODS και εν συνεχεία κάντε κλικ στο mod της επιλογής σας. Εάν θέλετε να φορτώσετε άλλο mod ή να επιστρέψετε στο κανονικό Quake, τότε επαναλάβετε την ίδια διαδικασία. Προσοχή, το Super Heroes Arena είναι το μοναδικό mod που έχει δικό του εκτελέσιμο αρχείο, που σημαίνει ότι εάν το τρέξετε, τότε απευθείας από το αντίστοιχο εικονίδιο θα φορτώσει το Quake III έχοντας επιλεγμένο το Super Heroes Arena.

Ομως, αρκετά σας ταλαιπώρησα και σας στέρησα από τη χαρά των καινούριων modifications αυτού του μήνα. Ακολουθεί η υπερ-σούπερ-ντούπερ αναλυτική παρουσίασή τους...

UI ENHANCED VERSION 1.2

(http://www.planetquake.com/uie/)

Σημείωση: Προσοχή δεν συνεργάζεται το Quake III Team Arena.

Το αφιέρωμα για τα mods του Quake III ξεκινάει με το πιο μικρό εξ αυτών, το UI Enhanced (500KB μόνο). Θυμάστε που η ταινία "Godzilla" προσπαθούσε να περάσει το νόημα "size does matter"; Μπορεί, λοιπόν, σε ορισμένες πτυχές της ζωής μας ο συγκεκριμένος κανόνας να βρίσκει εφαρμογή... όμως στη συγκεκριμένη περίπτωση έχουμε μια εξαίρεση. Το UI Enhanced μπορεί να είναι μικρό (Χάρη...) αλλά είναι θαυματουργό! Πρόκειται για ένα καταπληκτικό εργαλείο, το οποίο θα σας λύσει τα χέρια, καθώς όχι μόνο απλουστεύει τις περισσότερες λειτουργίες του Quake III, αλλά σας δίνει πρόσβαση και σε πολλές (απρόσιτες μέχρι πρότινος) παραμέτρους του παιχνιδιού. Οταν μάθετε να εκμεταλλεύεστε τις δυνατότητές του, που αλλάζουν μόνο τις λειτουργίες του Quake III και όχι το ίδιο το παιχνίδι, θα πάψετε να φορτώνετε το κανονικό Quake III και όλα θα τα κάνετε μέσω του UI Enhanced 1.2. Μερικά από τα πιο αξιόλογα features του παιχνιδιού είναι:

- Δίνεται η δυνατότητα για λεπτομερείς αλλαγές σε όλα τα models. Επίσης, από το ειδικό μενού των μοντέλων μπορείτε να δείτε πώς αντιδρούν στα συμβάντα του παιχνιδιού.
- Πολύ εύχρηστο σύστημα φορτώματος χαρτών, τόσο για lan όσο και για singleplayer, με δυνατότητα μνήμης ούτως ώστε να φορτώνετε πιο γρήγορα τις

MOD news!

Το Sudden Impact είναι ένα από τα πιο παλιά mods (γίνονται ακόμα develop) για το Half-Life. Ανήκει στην κατηγορία των mods που μοιάζουν (-αντιγράφουν) στο Counter-Strike, αλλά αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι το ακόμα μεγαλύτερο επίπεδο ρεαλισμού! Για περισσότερες πληροφορίες δείτε την ιστιοσελίδα (γουστάρω που μερικοί άσχετοι γράφουν ιστοσελίδα) του Sudden Impact στη διεύθυνση: http://sudden-impact.unitedgaming.net/

Στο προηγούμενο τεύχος είχα αναφερθεί στη μεγάλη κόντρα που υπήρχε ανάμεσα στα δύο μεγαλύτερα racing mods για το Half-Life. Δυστυχώς, η κόντρα αυτή τερματίστηκε άδοξα, καθώς ο ένας εκ των δύο διαγωνιζομένων μπήκε μόνιμα στα pits! Το Street Racing mod έκανε διπλό τετακέ και καρφώθηκε με τη μούρη στα κιγκλιδώματα, καθώς οι δημιουργοί το παράτησαν. Ετσι, λοιπόν, μοναδικός κυρίαρχος στο θρόνο του καλύτερου racing mod, το HL... Αυτό που μένει μόνο είναι να κυκλοφορήσει, ούτως ώστε να γίνει και η στέψη.

Ενδεχομένως σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη θα παρουσιάσω mods για Role Playing Games, τα οποία εδώ και καιρό έχω αμελήσει! Σίγουρα το γεγονός ότι το περιοδικό θα μεταβεί σε DVD βοηθάει πολύ, καθώς ορισμένα από τα mods για Baldur's Gate II που έχω συγκεντρώσει είναι πάνω από 300 Mega...

Στη σελίδα http://dynamic4.gamespy.com/~shadowsofwinter/ "στεγάζεται" το Shadows Of Winter, ένα από τα πιο αξιόλογα mods που πρόκειται να κυκλοφορήσουν για το Dungeon Siege! Περιέχει δικό του νέο σενάριο, το οποίο σίγουρα θα έχει μεγαλύτερο βάθος από αυτό του κανονικού Dungeon Siege και αναμένεται να κυκλοφορήσει μέχρι τα τέλη του έτους. Μερικά ακόμα αξιόλογα mods για το Dungeon Siege είναι τα Middle Earth και Ultima V!

MOD ARCHIVES

Στον πίνακα που ακολουθεί, θα βρείτε τα περιεχόμενα της στήλης αυτής από το τεύχος "γέννησής" της, καθώς και τα περιεχόμενα του CD στα αντίστοιχα τεύχη.

ΤΕΥΧΟΣ	ΑΦΙΕΡΩΜΑ	CD
144, Οκτώβριος 2001	Hear of Evil, Mod για το Half-Life	Heart of Evil
145, Νοέμβριος 2001	9 mods για το Max Payne	9 mods Max Payne
146, Δεκέμβριος 2001	WarCraft III: Total Conversion για το StarCraft	WarCraft III TC
147, Ιανουάριος 2002	The Darkest Day, mod για το Baldur's Gate II	-
148, Φεβρουάριος 2002	6 mods για το Quake III	6 mods Quake III, The Darkest Day (BGII)
149, Μάρτιος 2002	Neo Cairo, mod για το Unreal Tournament	Neo Cairo
150, Απρίλιος 2002	Tactical Ops, mod για το Unreal Tournament	Full Game: Primitive Wars
151, Μάιος 2002	True Matrix, mod για το Max Payne	Tactical Ops, True Matrix
152, Ιούνιος 2002	Quake 3 Rally, mod για το Quake III	Full Game: The Devil Inside
153, Ιούλιος 2002	10 mods για το Diablo II (διαθέσιμα στο www.gameweb.gr)	Full Client T4C, Quake 3 Rally
154, Αύγουστος 2002	10 mods για το NeverWinter Nights (www.rpg.gr/nwn/modules.asp)	Full Game: King's Quest Mask of Eternity
155, Σεπτέμβριος 2002	2 special mods για το Half-Life	Holy Wars Beta 2, Vampire Slayer Chapter
		III & Bid For Power 1, 2 (Quake3)
156, Οκτώβριος 2002	Ειδησεογραφία	Full Game: Unreal Tournament
157, Νοέμβριος 2002	Thievery και Airfight, για Unreal Tournament	Airfight UTMod 3.0 και Thievery 1.2
158, Δεκέμβριος 2002	Ειδησεογραφία	Full Game: Space Quest IV

περισσότερες από τις πίστες που θέλετε. Τέλος, δίνεται η δυνατότητα εντοπισμού και προβολής όλων των maps που βρίσκονται σε subfolders του Quake III (από άλλα mods).

- Πολλές νέες λειτουργίες και επιλογές για τα bots.
- Ειδικό μενού που επιτρέπει save και load του configuration!
- Απλουστευμένο in game menu που θα σας κάνει να ξεχάσετε την κονσόλα.

Αυτές είναι μερικές από τις πιο αξιόλογες δυνα-



τότητες του UI Enhanced 1.2... Για περισσότερες πληροφορίες και οδηγίες χρήσης επισκεφτείτε τον ορθοδοντικό σας! Ε... λάθος, αυτό ήταν από το τελευταίο άρθρο μου σε ιατρικό περιοδικό. Αφήστε με να δοκιμάσω ξανά. Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε το site του παιχνιδιού. Ο.Κ. το είπα σωστά, πάμε παρακάτω τώρα.

ROCKET DUEL VERSION 1.3

http://www.q3center.com/rd/

Single & Multi

Από το όνομά του και μόνο καταλαβαίνετε περί τίνος πρόκειται. Το mod αυτό σας δίνει τη δυνατότητα να μάχεστε με τους αντιπάλους σας ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΑ και μόνο με τη χρήση των Rocket Launchers, ενώ παράλληλα αλλάζει το HUD (heads up display) του Quake III Arena προσθέτοντας δίπλα στο στόχαστρο 3 βασικά στατιστικά (armor, health, ammo). Για τους fans του rl (rocket launcher) το συγκεκριμένο mod είναι "μάννα εξ ουρανού", καθώς σας απαλλάσσει από την περιττή αναζήτηση όπλων. Η τακτική στο παιχνίδι περιορίζεται στην εξεύρεση ammo και armor, καθώς μετά το θάνατό σας κάνετε respawn στο παιχνίδι έχοντας rocket launcher και αρκετούς πυραύλους! Δυστυχώς, το mod πλέον είναι ορφανό, καθώς η ομάδα η οποία ασχολούνταν μαζί του το έχει παρατήσει από τον περασμένο Μάιο (κοινώς η έκδοση 1.4 δεν θα βγει ποτέ). Επιπλέον το Rocket Duel συμπεριλαμβάνει αρκετά game type (πέραν των κλασικών deathmatch, team deathmatch, capture the flag, free for all). Για παράδειγμα, στο rampage οι χαρακτήρες κινούνται μόνιμα με haste, στο hunted το ζευγάρι των μαχητών εναλλάσσεται ανάμεσα σε gauntlet και rocket launcher (κάτι σαν κυνηγητό), ενώ υπάρχουν και άλλα πολλά ενδιαφέροντα types, όπως το quad whore (...), vampire, poison, cloak και instagib! Καλό θα ήταν σε πρώτη φάση να παίξετε το rocket duel δύο άτομα σε κάποιο LANάκι και αργότερα, αν μπορείτε, να παίξετε με περισσότερα άτομα. Παρόλα αυτά παρακάτω σας δίνω ορισμένες διευθύνσεις για servers στο Internet που υποστηρίζουν το Rocket Duel mod, αλλά δυστυχώς δεν λειτουργούν συγκεκριμένες μέρες και ώρες, οπότε μην περιμένετε και πολλά
(servers: 62.115.255.106:27967.
62.115.255.106:27966,
62.115.255.106:27965). NEXT...

SUPER HEROES ARENA

http://www.batmite.com/passives.htm

Single & Multi

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: *Αυτό το mod έχει installation file και δεν είναι zipped. Τρέξτε το αρχείο, επιλέξτε ως directory εγκατάστασης αυτό του Quake III Arena και αφήστε τα υπόλοιπα πάνω του!*

Οπως καταλάβατε, σε αυτό το mod οι χαρακτήρες του παιχνιδιού μετατρέπονται σε κλασικούς υπερήρωες των κόμιξ, έχοντας ορισμένες από τις δυνάμεις τους! Πρόκειται για ένα καταπληκτικό mod που, ενώ υστερεί λιγάκι στον τομέα των γραφικών, εντούτοις είναι φοβερά διασκεδαστικό και εγγυάται πολλές ώρες εθισμού.



Μήπως δουλεύετε ψήστης;


Το Generation Arena, αν μη τι άλλο, έχει πανέμορφα γραφικά... Απολαύστε το εφέ της φωτιάς.

Κάθε χαρακτήρας στο Super Heroes Arena μπορεί να έχει τέσσερις διαφορετικές κατηγορίες από υπερφυσικές δυνατότητες.

Active Powers: Οι active powers είναι δυνάμεις τις οποίες ο ήρωας πρέπει να ενεργοποιήσει προκειμένου να έχουν κάποιο αποτέλεσμα στο παιχνίδι. Μετά τη χρήση τους οι active powers απαιτούν ένα χρονικό διάστημα επαναφόρτωσης. Συνολικά οι active powers είναι 20 και μερικές από τις πιο αξιόλογες είναι οι: Black Hole, Fireball, Telekinisis, Warp, Storm, Cryptonite και το απίστευτο Ants in the Pants!

Passive Powers: Οι passive powers είναι σαφέστατα πιο αδύναμες από τις active powers, έχουν, όμως, μεγάλο πλεονέκτημα: Δεν χρειάζεται να τις ενεργοποιείτε εσείς για να έχουν αποτέλεσμα. Λειτουργούν από μόνες τους, μόνιμα! Οι passive powers είναι 20 και μερικές από τις πιο εντυπωσιακές είναι οι: elastic, fire form, fly, regeneration, stealth, bulletproof, health freak και energy absorption!

Special Powers: Οι special powers δεν έχουν συγκεκριμένο αποτέλεσμα, απλώς ενισχύουν κάποιο άλλο χαρακτηριστικό του χαρακτήρα σας (όπλα και powers). Είναι 20 στον αριθμό.

Special Weapons: Τα special weapon λειτουργούν όπως ακριβώς και τα κανονικά, μόνο που έχουν πιο περίεργα αποτελέσματα. Τα special weapons είναι τα ακόλουθα οκτώ: grappling hook, freeze grenades, lightsaber (ala vader), proximity mines, decoy, wormhole, shrink ray, force field.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σάς δίνεται η δυνατότητα να αλλάξετε active, passive και special powers καθώς και τα special weapons που θα έχει ο χαρακτήρας. Με αυτό το mod οι μαχητές σας γίνονται στην κυριολεξία υπερήρωες και μόνο μια λέξη μπορεί να χαρακτηρίσει το πεδίο της μάχης... Χάος! Μόνο παίζοντας θα καταλάβετε τι πανικός θα επικρατήσει και η όλη εμπειρία αξίζει. Κατά την άποψή μου, είναι το πιο "ψαρωτικό" από τα 5 mods αυτού του μήνα και σίγουρα θα σας έχει ήδη κινήσει την περιέργεια.

GENERATION ARENA VERSION 0.99B

Single & Multi

http://www.planetquake.com/wirehead/generations/

Το Generation Arena είναι ένα class based modification, δηλαδή κάθε παίκτης, προτού ξεκινήσει να παίζει, πρέπει να επιλέξει σε ποια κλάση θα ανήκει ο χαρακτήρας του. Υπάρχουν πέντε διαθέσιμες κλάσεις (ή generations) για το παιχνίδι, οι: earth soldiers, doom warriors, slipgaters, strogg troopers και arena gladiators. Κάθε class πέραν των ειδικών χαρακτηριστικών της έχει και το δικό της αποκλειστικό οπλοστάσιο! Συνολικά υπάρχουν 45 διαφορετικά όπλα, δηλαδή αντιστοιχούν 9 μοναδικά όπλα σε κάθε generation (φυσικά, η δυναμικότητα των όπλων είναι ισορροπημένη). Ξεκινώντας να παίζετε σε μια πίστα, έχετε τα βασικά όπλα που αντιστοιχούν στην generation που έχετε επιλέξει και στη διάρκεια της πίστας, μαζεύοντας τα όπλα, ο χαρακτήρας αποκτά όλη την γκάμα της generation του. Ανάλογα με την generation του χαρακτήρα, το όπλο που βλέπει στην πίστα αντιστοιχεί σε κάποιο από αυτά που μπορεί να πάρει (δηλαδή ένας χαρακτήρας μπορεί να δει το όπλο Hyperblaster, ενώ ο αντίπαλος το Plasma Rifle).

Πέραν όμως της διαφοροποίησης στα όπλα, διαφορά από generation σε generation έχουν και τα αποτελέσματα των powers ups. Ενώ σε ορισμένες generations το power up invisibility κάνει τους χαρακτήρες εντελώς αόρατους, σε χαρακτήρες άλλης generation τους παρουσιάζει με ένα εφέ αντίστοιχο με αυτό του εξωγήινου στην ταινία "Predator". Όμως, η λίστα με τα features του Generation Arena δεν σταματάει εδώ! Η ομάδα που έχει φτιάξει το συγκεκριμένο mod έχει δημιουργήσει και 2 map packs, με χάρτες συνιστώμενους προς χρήση με το παρόν mod. Το ένα εκ των δύο map packs θα το βρείτε στα περιεχόμενα του directory με τα mods, ενώ για το άλλο ή θα πρέπει να περιμένετε να το "τσιμπήσετε" από κάποιο επόμενο τεύχος του "PC Master" ή να το κατεβάσετε από τη διεύθυνση: http://www. planetquake3.net/download.php?op=viewdownloaddetails&lid=1259 (είναι μόνο...50 Mega). Τέλος, πέραν των maps (μπορούν να χρησιμοποιηθούν και σε άλλα mods) και των διαφορετικών generations, υπάρχουν και νέα game types για να δοκιμάσετε!

Το Generation Arena αποτελεί μία πρόκληση για μεγάλες παρέες quakeάδων,



που αναζητούν τη δράση και τη διαφοροποίηση στις μάχες τους. Το mod αυτό, λοιπόν, το συνιστώ για παιχνίδι άνω των τεσσάρων ατόμων. Μπορείτε, βέβαια, να το παίξετε και σε single player, αλλά δεν θα έχει τόση πλάκα... Γενικότερα το Quake III δεν έχει τόση πλάκα εάν δεν το παίζετε σε LANάκι με την παρεούλα. Για όσους από εσάς το LAN δεν είναι και τόσο εύκολη λύση και επιδίδεστε σε διαδικτυακές παρτίδες, στη διεύθυνση http://www.planetquake.com/wirehead/generations/index.shtml θα βρείτε λίστα με τους servers που υποστηρίζουν το Generation Arena! GL (Good Luck).



Στο Western Quake πρέπει να μάθετε να σημαδεύετε σε ζωτικά σημεία του ανθρώπινου σώματος, ούτως ώστε να έχετε σίγουρα αποτελέσματα!

WESTERN QUAKE VERSION 1.2

http://westernq3.planet-multiplayer.de/

Single & Multi

Στο άψε σβήσε φτάσαμε στο πέμπτο και τελευταίο mod γι' αυτόν το μήνα, που δεν είναι άλλο από το περιβόητο Western Quake, για το οποίο σας ζάλιζα εδώ και δύο τεύχη! Αποφάσισα λοιπόν να σας το προσφέρω, ούτως ώστε να δείτε κι εσείς περί τίνος πρόκειται. Ξεκινώντας, να σας προειδοποιήσω για τα γραφικά, τα οποία θα βρείτε ενδεχομένως out-of-date και ίσως σας ξενερώσουν. Ομως αυτό καθαυτό το παιχνίδι είναι αρκετά ικανοποιητικό!

Το Wester Quake σας μεταφέρει στην ατμόσφαιρα της Αγριας Δύσης, όπου ο μοναδικός νόμος είναι τα εξάσφαιρα και οι καραμπίνες. Η ατμόσφαιρα του mod είναι πολύ καλή, καθώς έχει γίνει πολύ καλή και προπάντων ρεαλιστική μεταφορά τόσο στους χάρτες και στα μοντέλα των χαρακτήρων όσο στα όπλα και τα game types!

Μερικά από τα πιο αξιόλογο χαρακτηριστικά του Western Quake 3 είναι τα ακόλουθα:

- Πλήρες και ρεαλιστικό οπλοστάσιο βασισμένο σε ιστορικά στοιχεία.
- Οι χαρακτήρες δέχονται διαφορετική ζημία, ανάλογα με το σημείο στο οποίο τραυματίζονται.
- Αρκετοί νέοι χάρτες αποκλειστικά για το Western Quake 3!
- Δύο νέα game types (duel, bank robbery).
- Δυνατότητα επιλογής κλάσεων χαρακτήρων με διαφορετικά abilities η καθεμία.
- Σύστημα ανταμοιβών (gold), το οποίο σας επιτρέπει να κάνετε αγορές εξοπλισμού, όπλων και πυρομαχικών!

Μπορεί το Wild West να ΜΗΝ είναι το αγαπημένο σας setting (καθώς οι μισοί προτιμούν τα μπουντρούμια και οι άλλοι μισοί τα διαστημόπλοια), όμως είναι ένας "χώρος" με τον οποίο δεν έχει ασχοληθεί αρκετά κανένα παιχνίδι! Ηρθε λοιπόν η ώρα να δοκιμάσετε την εμπειρία...

BYE BYE!

Και κάπου εδώ ήρθε η ώρα του αντίο. Προτού κλείσω και ενόψει Πρωτοχρονιάς θα ήθελα να κάνω μερικές ευχές και να μοιράσω ευχαριστίες (βαθιά ανάσα): Καλή χρονιά, υγεία, χαρά, πολλά frags, συγχαρητήρια στους νικητές του Grand Prix, ευχαριστώ, μαμά, για το νέο ζευγάρι παντόφλες με τον Tweety επάνω και, τέλος, να καεί η Blizzard στο πυρ το εξώτερον (αφού βγάλει το World of Warcraft) που δεν κυκλοφορεί το Starcraft: Ghost για PC!

PC



Στους στενούς διαδρόμους το γλέντι ανάβει με 2-3 ρουκέτες.



Στο Rocket Duel μπορεί να είναι λίγο εκνευριστικοί οι αριθμοί δίπλα στο στόχαστρο, αλλά είναι πολύ πρακτικοί και σύντομα θα τους συνηθίσετε.

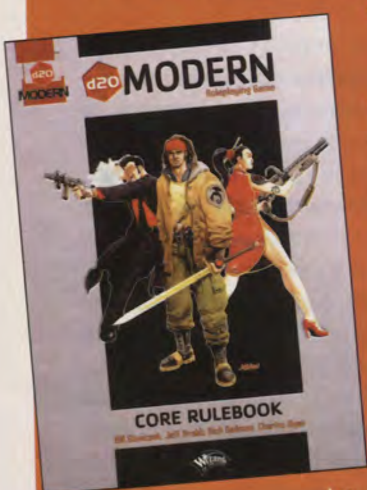
Utopia

Επιμέλεια: Μίλτος Κύρκος, Νίκος Κόντης, Βαγγέλης Κράτσας

Καθώς βρισκόμαστε λίγο πριν από τα Χριστούγεννα και ο χρόνος είναι κατάλληλος για μπόλικο... παιχνίδι, η στήλη έχει για εσάς ουκ ολίγες προτάσεις από το χώρο των fantasy & card games. Εκμεταλλευτείτε τες όσο είναι καιρός, γιατί μετά την Πρωτοχρονιά ο ελεύθερος χρόνος θα αρχίσει και πάλι να λιγοστεύει - αυτή, βλέπετε, είναι η μάστιγα της σύγχρονης εποχής!

D20 MODERN

ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ!



Το d20 Modern είναι σχεδιασμένο ως το βασικό βιβλίο κανόνων για όλους τους μοντέρνους κόσμους που χρησιμοποιούν το σύστημα d20. Εστιασμένο στα δημοφιλή είδη τρόμου και ηρωικής φαντασίας, περιέχει όλα όσα χρειάζονται οι παίκτες και οι DMs για να παίξουν ένα μοντέρνο campaign και επιπλέον τέσσερα campaign models και πολλές ιδέες για περιπέτειες.

Το βιβλίο είναι για τους παίκτες και τον Game Master και είναι συμβατό με το Dungeons & Dragons και άλλα d20 παιχνίδια ρόλων. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 48,00 **Διάθεση Κάισσα**

MAGIC: THE GATHERING

WORLDS CHAMPIONSHIP DECKS 2002



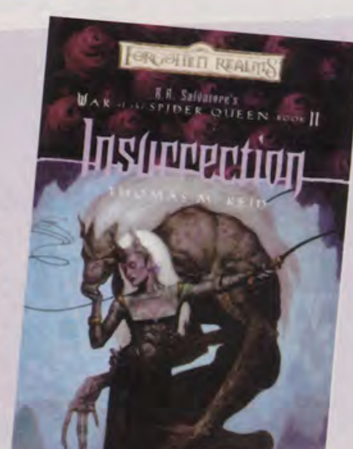
Το Worlds Championship Decks 2002 περιέχει τις τέσσερις καλύτερες τράπουλες του παγκόσμιου πρωταθλήματος Magic του 2002 που έγινε τον Αύγουστο στο Σίντνεϊ της Αυστραλίας. Τώρα μπορείτε να επιλέξετε μεταξύ της μπλε-μαύρης τράπουλας του παγκόσμιου πρωταθλητή Carlos Romao, της μπλε-πράσινης-κόκκινης τράπουλας του Sim Han How που πέρασε στα προημιτελικά, της πράσινης-λευκής-κόκκινης τράπουλας του Brian Kibler που πήρε την ενδέκατη θέση και της μπλε-πράσινης τράπουλας του Raphael Levy που πήρε τη δέκατη έκτη θέση. Κάθε τράπουλα περιέχει 90 κάρτες. Δεν περιέχονται κανόνες του παιχνιδιού. Οι κάρτες είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 12,50 **Διάθεση Κάισσα**

INSURRECTION (HARDCOVER)

ΝΟΥΒΕΛΑ ΣΤΑ FORGOTTEN



Μία επίλεκτη ομάδα με τα πιο ικανά drow ξεκινά ένα ταξίδι στο επικίνδυνο Underdark, ενώ τριγύρω τους μαίνεται ένας χαοτικός πόλεμος. Ο προορισμός τους είναι η εμπορική πόλη του Ched Nasad, η πύλη για την πανίσχυρη Menzoberranzan. Ο δρόμος θα τους οδηγήσει στην "καρδιά" του σκοταδιού, ενώ ο υπόγειος κόσμος συνταράσσεται έως τον πυρήνα του. Οταν τα κύματα του πολέμου περάσουν μέσα από τις αραχνιασμένες σπηλιές και τα drow αρχίζουν να σκοτώνουν drow, το Ched Nasad είναι καταδικασμένο.

Το Insurrection είναι η δεύτερη νουβέλα της σειράς War of the Spider Queen του φανταστικού κόσμου των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 30,00 **Διάθεση Κάισσα**

LORD OF THE RINGS: THE TOWERS STRATEGY BATTLE GAME

ΑΙΣΘΑΝΘΕΙΤΕ ΤΟ ΔΕΟΣ ΤΩΝ TWO TOWERS



Με αυτό το βιβλίο η Games Workshop εισάγει τον παίκτη στο παιχνίδι στρατηγικής με μινιατούρες, το οποίο είναι βασισμένο στη δεύτερη ταινία του Lord of the Rings, το "The Two Towers". Στις 160 γυαλιστερές σελίδες του μπορείτε να βρείτε κανόνες και οδηγίες για το πώς να στήσετε ένδοξες μάχες, εικόνες από την ταινία, αναφορά στους στρατούς των Free People και τις Forces of Darkness, συμβουλές για το βάψιμο των φιγούρων και πολλά ακόμα extras. Μαζί με αυτό το βιβλίο και τις απαραίτητες μινιατούρες είστε έτοιμοι να εισβάλετε στον κόσμο της Middle Earth για έναν δεύτερο γύρο μάχης στο Helm's Deep, με ένα αποτέλεσμα που δεν θα είναι προκαθορισμένο, αλλά θα κριθεί αποκλειστικά και μόνο από τις στρατηγικές ικανότητές σας! Ακονίστε το μυαλό σας και οδηγήστε το στρατό σας σε καταπληκτικές μάχες στον κόσμο της Middle Earth.

Ενα προϊόν της Games Workshop.

Τιμή: € 43,40 | **Διάθεση Fantasy Shop**

THE SORCERER

ΟΙ ΑΡΧΙΜΑΓΟΙ ΕΠΙΣΤΡΕΦΟΥΝ...

Στα κατεστραμμένα ερείπια του Tilverton δαίμονες παραμονεύουν στις σκιές. Στην Evereska και στο Cormyr συμμαχίες καταρρέουν. Στην ηλιοκαμένη έρημο του Anauroch σχηματίζεται μία σκοτεινή αυτοκρατορία και στην ψυχή ενός βασανισμένου ξωτικού αποφασίζεται το μέλλον.

Το Sorcerer είναι η τρίτη νουβέλα της σειράς Return of the Archwizards του κόσμου των Forgotten Realms. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν των Wizards of the Coast.

Τιμή: € 8,40 | **Διάθεση Κάισσα**



DC HYPERTIME

ΕΤΟΙΜΕΣ ΜΙΝΙΑΤΟΥΡΕΣ ΓΙΑ HEROCLIX



Οι ήρωες και οι κακοί του κόσμου της DC είναι στον έλεγχό σου! Φτιάξε την ομάδα που πάντα ονειρευόσουν, με τους Superman, Batman, Joker, Catwoman, Flash, Aquaman, και προκάλεσε σε μάχη τους αντιπάλους σου.

Το DC HeroClix: Hypertime είναι ένα παιχνίδι που χρησιμοποιεί έτοιμες, συναρμολογημένες και βαμμένες συλλεκτικές μινιατούρες με τους ήρωες της DC. Στη βάση κάθε φιγούρας υπάρχει ένας δίσκος μάχης που περιέχει όλες τις δυνάμεις και ικανότητές της - δεν χρειάζεται πλέον να κοιτάτε σε βιβλία με πολύπλοκους κανόνες ή πίνακες!

Το DC HeroClix κυκλοφορεί σε δύο συσκευασίες, το Starter Set, που περιέχει 8 τυχαίες μινιατούρες, τους κανόνες του παιχνιδιού στα ελληνικά, τους κανόνες για γρήγορο παιχνίδι επίσης στα ελληνικά, σενάρια, έναν διπλό χάρτη διαστάσεων 1x1 μέτρων, μία κάρτα με τις ειδικές ικανότητες και δυνάμεις, 10 δείκτες και 2 ζάρια και το booster, που περιέχει 4 τυχαίες μινιατούρες.

Ενα προϊόν των Wiz Kids.

Τιμή Starter Set: € 26,00,
Booster: € 9,40 | **Διάθεση Κάισσα**

SERPENT IN THE FOLD

ΣΑΣ ΑΡΕΣΟΥΝ ΤΑ ΕΡΠΕΤΑ;

Η περιοχή Vesh είναι ανάστατη και γι' αυτό ευθύνεται ένα καταραμένο μαγικό αντικείμενο, το The Serpent Amphora, το οποίο μέσα του κρατάει την ψυχή της Hag Queen Morno. Στην τριλογία του Serpent of Amphora Circle οι παίκτες καλούνται να προστατέψουν την περιοχή από τις δυνάμεις των hags που θέλουν πίσω το ανίερο μαγικό αντικείμενο προκειμένου να επαναφέρουν στη ζωή τη βασίλισσά τους Morno. Η περιπέτεια απευθύνεται σε τέσσερις χαρακτήρες 3ου και 4ου level και υπόσχεται πολλή ένταση και δράση, ενώ σύντομα περιμένουμε τα δύο επόμενα βιβλία που ολοκληρώνουν την τριλογία.



Ενα προϊόν της Sword & Sorcery.

Τιμή: € 13,20 | **Διάθεση Fantasy Shop**



SECRETS OF THE LION

ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΤΟΥ LEGEND OF THE FIVE RINGS

Το Secrets of the Lion σε μεταφέρει βαθιά μέσα στις περιοχές του Λιονταριού, αποκαλύπτοντας την ιστορία, την κουλτούρα, την οργάνωση και τα μυστικά του για πρώτη φορά. Πολύ περισσότερο από απλούς στρατιώτες, όπως νομίζει η Αυτοκρατορία, η Οικογένεια του Λιονταριού είναι μια πολύπλευρη ομάδα με βάθος που οι περισσότεροι δεν θα κατανοήσουν ποτέ. Στις σελίδες του βιβλίου θα βρείτε:

- Περιγραφή της κουλτούρας του Λιονταριού και των υποοικογενειών που την αποτελούν.
- Τους μυστηριώδεις και αινιγματικούς Τάφους των Kitsu, με όλες τις απαραίτητες λεπτομέρειες ώστε να μπορέσετε να τους χρησιμοποιήσετε ως το κεντρικό σημείο του campaign σας.
- Τα πραγματικά μυστικά της οικογένειας του Λιονταριού, που τα κρύβουν από όλους... αλλά και από τον εαυτό τους.

Αυτό το βιβλίο είναι γραμμένο για δύο συστήματα. Οι Gamemasters που παίζουν το Legend of the Five Rings RPG, 2nd Edition, θα χρειαστούν το Legend of the Five Rings Game Master's Guide και το Player's Guide. Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Guide. Οι DMs που παίζουν το d20 σύστημα θα χρειαστούν το Player's Handbook, το Dungeon Master's Guide, το Oriental Adventures και το Rokugan. Οι παίκτες χρειάζονται μόνο το Player's Handbook. Το βιβλίο είναι στα αγγλικά.

Ενα προϊόν της Alderac Entertainment Group.

Τιμή: € 32,50 **Διάθεση Κάισσα**

ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΩΝ ΔΑΧΤΥΛΙΔΙΩΝ Η ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ

ΤΟ ΝΕΟ ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΟ ΤΟΥ ΚΝΙΖΙΑ



Ηρθε η ώρα για την αναμέτρηση ανάμεσα στο Φως και το Σκοτάδι. Προς τα πού όμως θα κλίνει η ζυγαριά; θα καταφέρει ο Φρόντο το Χόμπιτ, με τη βοήθεια των συντρόφων του, να φέρει το Δαχτυλίδι στο Βουνό του Χαμού στη Μόρντορ ή θα χαθεί στα χέρια των σκοτεινών ακολούθων του μαύρου Άρχοντα Σόρον και θα κυριαρχήσει σε όλη τη Μέση Γη το Σκοτάδι;

Ο Reiner Knizia καταφέρνει με το παιχνίδι αυτό να δώσει μια νέα πνοή στο αριστούργημα του φανταστικού κόσμου του Tolkien, παρουσιάζοντας μια αγωνιώδη και γεμάτη ένταση μονομαχία. Το Αρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η Αναμέτρηση είναι ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για 2 άτομα ηλικίας 12+. Μέση διάρκεια παιχνιδιού 30 λεπτά. Το παιχνίδι είναι στα ελληνικά.

Τιμή: € 19,99 **Διάθεση Κάισσα** **Ενα προϊόν της Κάισσα.**

DARK AGES CLAN NOVEL NOSFERATU

ΤΟ ΕΠΟΣ ΞΕΚΙΝΑ...



Το σωτήριον έτος 1204, στην ένδοξη πόλη της Κωνσταντινούπολης, μια ανήσυχη σκοτεινή δύναμη βράζει, έτοιμη να εξελιχθεί σε μια μεγάλη πυρκαγιά εκδίκησης. Η ιστορία στρέφεται γύρω από τον Nosferatu Vampire Malachite, αρχηγό της clan των Nosferatu. Ανάμεσα στην καταστροφή, στις στάχτες και στους σταυροφόρους αναζητά τη σωτηρία του οράματος του Πατριάρχη Michael. Ενα όραμα που μπορεί να οδηγήσει στη σωτηρία ή στην αιώνια κόλαση. Με αυτό το βιβλίο ξεκινά η σειρά των Clan Novels του Dark Ages. Συνολικά θα εκδοθούν 13 νουβέλες και η καθεμία θα είναι αφιερωμένη σε μία clan του Dark Ages... Αναμένουμε τη συνέχεια.

Ενα προϊόν της White Wolf.

Τιμή: € 8,40 **Διάθεση Fantasy Shop**

WEREWOLF PLAYER'S GUIDE

Ο ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΩΝ WEREWOLVES



Δεν πίνουν αίμα, δεν είναι ζωντανοί-νεκροί, είναι οι Garou, οι γνωστοί στον κόσμο και ως λυκάνθρωποι (werewolves). Ο World of Darkness της White Wolf δεν περιλαμβάνει μόνο τους Vampires (αντιπροσωπεύονται από το ομώνυμο παιχνίδι Vampire: The Masquerade) αλλά και από τους Werewolves, οι οποίοι είναι τα αγρίμια της νύχτας (ακόμα και οι Vampires τους τρέμουν!). Μέσα από αυτό το βιβλίο θα αποκτήσετε όλες τις απαραίτητες γνώσεις προκειμένου να μπορέσετε να εκμεταλλευτείτε τις δυνάμεις των Werewolves και να μην αφήνετε τις αδυναμίες τους να σας κοστίζουν τη ζωή! Ο σκοπός των Garou είναι ιερός: να σώσουν τη μητέρα τους, την Gaia (Γαία), η οποία πεθαίνει δηλητηριασμένη από τη μόλυνση και την καταστροφή που τις προκαλούν οι άνθρωποι... Η Γαία πρέπει να επιβιώσει και όλοι όσοι μπουν εμπόδιο σε αυτή την προσπάθεια θα πέσουν νεκροί!

Ενα προϊόν της White Wolf. **Τιμή: € 26,40** **Διάθεση Fantasy Shop**



Αρχοντας των Δακτυλιδιών

Η Μέση Γη κινδυνεύει να πέσει στα χέρια του Σόρον καθώς το μαγικό δαχτυλίδι που μπορεί να την υποδουλώσει βρίσκεται στα χέρια του αδύναμου Φρόντο Μπάγκινς και ο Σόρον είναι στο κατόπι του! Μέσα από τις δυσκολίες των τεσσάρων πιο επικίνδυνων περιοχών της Μέσης Γης (Μόρια, φαράγγι του Χέλμ, Άντρο της Σέλομπ, Μόρντορ) οι παίκτες αναβιώνουν το κλασσικό έπος του Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν και προσπαθούν με τις δικές τους δυνάμεις, την κρίση, την αυτοθυσία και την τύχη να υπερισχύσουν του ανίκητου Σόρον και να δώσουν πίσω την ελπίδα στον κόσμο.
Ένα παιχνίδι για 2-5 άτομα.

Αρχοντας των Δακτυλιδιών - Η Αναμέτρηση

Ήρθε η ώρα για την αναμέτρηση ανάμεσα στο Φως και το Σκοτάδι. Προς τα πού όμως θα κλίνει η ζυγαριά; θα καταφέρει ο Φρόντο και η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού να επικρατήσει ή ο Σκοτεινός Άρχοντας Σόρον θα κυριαρχήσει στην Μέση Γη;
Το παιχνίδι δίνει μια νέα πνοή στο αριστούργημα του Τόλκιν, παρουσιάζοντας μια αγωνιώδη και γεμάτη ένταση μονομαχία για δυο άτομα.





Χομπιτ

Ένα συναρπαστικό παιχνίδι περιπέτειας, βασισμένο στο ομώνυμο βιβλίο του Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν, όπου οι νάνοι προσπαθούν να νικήσουν το Δράκο Σμογκ στο Μοναχικό Βουνό. Στις έξι περιοχές του ταμπλό οι ήρωες θα συναντήσουν αρκετές δυσκολίες, θα βρουν θησαυρούς αλλά και κινδύνους και χρησιμοποιώντας την εξυπνάδα, την τύχη και την επιδεξιότητά τους θα αντιμετωπίσουν το μοχθηρό Δράκο. Βοηθό σε αυτή την προσπάθεια έχουν το μάγο Γκάνταλφ που με τα χρήσιμα δώρα του τους στηρίζει με κάθε τρόπο.
Ένα παιχνίδι για 2-6 παίχτες.

Αρχοντας των Δακτυλιδιών - Η Αναζήτηση

Ο Φρόντο και ο Σαμ αναζητούν το βουνό του Χαμού για να καταστρέψουν εκεί το μαγικό δαχτυλίδι. Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο για 2 παίκτες, που ανταγωνίζονται για το ποιος θα φέρει το δαχτυλίδι στο βουνό του Χαμού. Οι βαθμοί που μαζεύουν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού κρίνουν και το νικητή, με την τελική καταμέτρηση να γίνεται μόλις φτάσει κάποιος στο βουνό.



ΚΑΪΣΣΑ ΑΜΑΡΟΥΣΙΟΥ

Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 210 6141675, e-mail: kaissa@kaissa.gr, http://www.kaissa.gr

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2003

Ημερομηνία	Ώρα έναρξης	Περιγραφή
Παρασκευή, 3 Ιανουαρίου 2003	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 4 Ιανουαρίου 2003	10:30	Magic: Booster Draft Onslaught
Κυριακή, 5 Ιανουαρίου 2003	10:30	Magic: Extended tournament
Τρίτη, 7 Ιανουαρίου 2003	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 9 Ιανουαρίου 2003	17:30	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 10 Ιανουαρίου 2003	18:00	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 11 Ιανουαρίου 2003	10:30	Magic: Booster Draft Onslaught
Κυριακή, 12 Ιανουαρίου 2003	11:00	L5R: Season of the Phoenix (Gold 40/40)
Δευτέρα, 13 Ιανουαρίου 2003	10:30	Magic: Type II (Standard)
Τρίτη, 14 Ιανουαρίου 2003	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 16 Ιανουαρίου 2003	17:30	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 17 Ιανουαρίου 2003	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)
Σάββατο, 18 Ιανουαρίου 2003	10:30	Magic: Booster Draft Onslaught
Τρίτη, 21 Ιανουαρίου 2003	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 23 Ιανουαρίου 2003	17:30	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 24 Ιανουαρίου 2003	18:00	Magic: FNM Booster Draft
Σάββατο, 25 Ιανουαρίου 2003	10:30	Magic: Booster Draft Onslaught
Σάββατο, 25 Ιανουαρίου 2003	13:00	L5R Booster Draft
Κυριακή, 26 Ιανουαρίου 2003	10:30	Magic:Type II (Standard)
Τρίτη, 28 Ιανουαρίου 2003	17:30	Pokemon League
Πέμπτη, 30 Ιανουαρίου 2003	17:30	Mechwarrior campaign
Παρασκευή, 31 Ιανουαρίου 2003	18:00	Magic: FNM Type II (Standard)

- *Σημείωση: Οι εκδηλώσεις μπορεί να τροποποιηθούν, γι' αυτό δείτε το site www.kaissa.gr για πιο πρόσφατες πληροφορίες.*
- *Τις ώρες λειτουργίας του καταστήματος και με τη συμπλήρωση 7 ατόμων διεξάγονται sanctioned τουρνουά Magic (Drafts, Type 2, Type 1, Extended) και L5R (Gold και Open).*
- *Κατόπιν συνεννόησης γίνονται επιδείξεις για όλα τα παιχνίδια!*

FANTASY SHOP

Κεντρικό κατάστημα: 3ης Σεπτεμβρίου 103, Πλ. Βικτωρίας, τηλ.: 210 8231072, http://www.fantasyshop.gr

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

- **Σάββατο 4 Ιανουαρίου:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Κυριακή 5 Ιανουαρίου:** Warhammer Fantasy Tournament
- **Σάββατο 11 Ιανουαρίου:** Warhammer 40.000 Tournament
- **Κυριακή 12 Ιανουαρίου:** Warhammer 40.000 Tournament
- **Κυριακή 12 Ιανουαρίου:** Lord of the Rings CCG Open Tournament (FS Περιστερίου)
- **Σάββατο 18 Ιανουαρίου:** Lord of the Rings CCG Open Tournament (FS Κηφισιάς)
- **Κυριακή 19 Ιανουαρίου:** Magic: The Gathering TCG, Type I Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Σάββατο 25 Ιανουαρίου:** Lord of the Rings Miniature Game επίδειξη
- **Κυριακή 26 Ιανουαρίου:** Lord of the Rings CCG Open Tournament (FS Βικτωρίας)
- **Κάθε απόγευμα:** Demo Games του Lord Of The Rings Card Game
- **Κάθε Πέμπτη απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Sabbat
- **Κάθε Παρασκευή απόγευμα:** Live Roleplaying Vampire: Η Μεταμφίεση, "Athens by Night"
- **Κάθε Σάββατο στις 15:00:** Στο κεντρικό κατάστημα, Scarred Lands Campaign

ΨΥΧΗΣ ΤΑ ΛΑΜΠΥΡΙΣΜΑΤΑ

Κρότωνος 5, Ν. Κόσμος, τηλ.: 210 9012770

Πρόγραμμα μήνα	Ημέρα	Ώρα
Παρ. 3/1	FNM	20:00
Σαβ. 4/1	LotR tour/nt Open Multi	15:00
Κυρ. 5/1	LotR tour/nt Open 1v1	16:00
	Magic tournament Type II	12:00
Δευ. 6/1	LotR tour/nt Two Towers Multi	15:00
Παρ. 10/1	FNM	20:00
Σαβ. 11/1	LotR tour/nt Fellowship Multi	16:00
Κυρ. 12/1	LotR tour/nt Fellowship 1v1	15:00
Παρ. 17/1	FNM	20:00
Σαβ. 18/1	Magic Χρώματα	
Κυρ. 19/1	LotR tour/nt Two Towers 1v1	15.00
Παρ. 24/1	FNM	20.00
Κυρ. 26/1	Magic tournament Type I	12.00
Παρ. 31/1	FNM	20.00

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

Μόνιμες δραστηριότητες
- Μαθήματα της γλώσσας Quenya

Role Playing games
- Scarred Lands (in Mithril's Adventurers' guild)
- Dragonlance (Light & Darkness)
- Call of Cthulhu (Αθήνα 1910)
- Planescape
- Birthright
- Lord of the Rings (Ο Πόλεμος των Δαχτυλιδιών)

Σημ.: Magic Booster Drafts γίνονται κάθε Πέμπτη-Σάββατο-Κυριακή απόγευμα LotR Booster Drafts κάθε Τρίτη-Τετάρτη-Κυριακή απόγευμα

DARK SIDE

Θησέως & Χαροκόπου, Καλλιθέα, τηλ.: 210 9537100, http://www.darkside.gr

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

- **Κάθε Δευτέρα:** Mage the Ascension
- **Κάθε Τρίτη:** Vampire: The Mascarade
- **Κάθε Τετάρτη:** Scarred Lands d20
- **Κάθε Παρασκευή:** FNM Type2
- **Κάθε Σάββατο:** Magic: The Gathering Type 2
- **Κάθε Σάββατο απόγευμα:** Vampire Live
- **Κάθε Κυριακή πρωί:** Changeling The Dreaming
- **Κάθε Κυριακή απόγευμα:** Scarred Lands d20
- **Κάθε μέρα:** MTG Arena

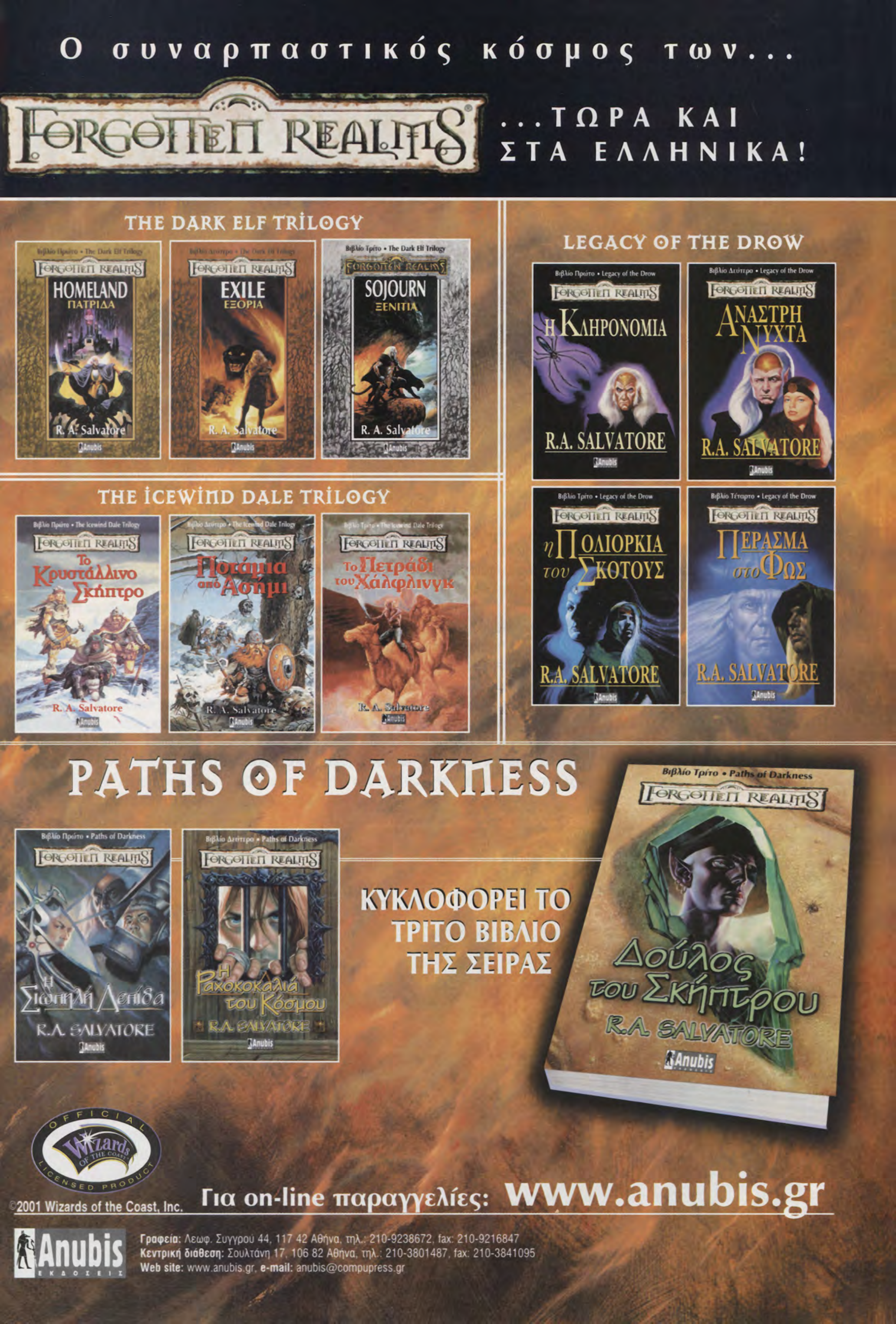
Η εφημερίδα "Shelzar Times 8" κυκλοφορεί με χριστουγεννιάτικα θέματα (!)

ΔΡΥΪΔΗΣ

Μαρίνου Αντύπα 7, Ν. Ηράκλειο, τηλ.: 210 2792240, http://www.druidis.com

ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ

- **Σάββατο 4:** Lord of the Rings RPG (επίδειξη/team play)
- **Σάββατο 11:** Lord of the Rings card game DCI tournament (open format)
- **Σάββατο 18:** Warhammer miniature game (επίδειξη)
- **Τετάρτη 22:** Taiga RPG (επίδειξη/team play)
- **Σάββατο 25:** Lord of the Rings miniature game (επίδειξη)
- **Κάθε Πέμπτη:** Adventurers' Guild στο "Ζωντανό Χρονικό Scarred Lands" (Βασίλειο της Calastia)
- **plus:** Καθημερινά happenings ανάλογα με τη στιγμή και τα κέφια μας!



Ο συναρπαστικός κόσμος των...
FORGOTTEN REALMS
...ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!
THE DARK ELF TRILOGY
HOMELAND ΠΑΤΡΙΔΑ
EXILE ΕΞΟΡΙΑ
SOJOURN ΞΕΝΙΤΙΑ
R. A. Salvatore
THE ICEWIND DALE TRILOGY
Το Κρυστάλλινο Σκήπτρο
Ποτάμια από Ασήμι
Το Πετράδι του Χάλφλινγκ
LEGACY OF THE DROW
Η Κληρονομιά
Αναστρη Νύχτα
η Πολιορκία του Σκότους
Πέρασμα στο Φως
R.A. SALVATORE
PATHS OF DARKNESS
Η Σιωπηλή Λεπίδα
Η Ραχοκοκαλιά του Κόσμου
ΚΥΚΛΟΦΟΡΕΙ ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΣΕΙΡΑΣ
Βιβλίο Τρίτο • Paths of Darkness
Δούλος του Σκήπτρου
R.A. SALVATORE
Anubis
OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT
©2001 Wizards of the Coast, Inc.
Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 210-9238672, fax: 210-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 210-3801487, fax: 210-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr



ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ ΠΑΙΚΤΗ

PLAYER'S HANDBOOK ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ!

Η κυκλοφορία στα ελληνικά του Dungeons & Dragons σηματοδοτεί μία νέα εποχή για τα παιχνίδια ρόλων στη χώρα μας. Δεν είναι μόνο ότι όλα τα βασικά βιβλία του πιο σημαντικού παιχνιδιού ρόλων όλων των εποχών θα είναι διαθέσιμα στους Ελληνες παίκτες στη γλώσσα τους, άρα θα ξεπεραστούν όσα προβλήματα υπήρχαν στο παρελθόν, αλλά και ότι σιγά-σιγά γενιές παικτών θα μπορούν να παίξουν και να φανταστούν με φυσικό και άμεσο τρόπο. Δεν ήταν άσχημα τα παιχνίδια που κάναμε με τη μικτή ελληνο-αγγλική διάλεκτο από τα τραπέζια της φαντασίας ούτε και αυτό το μαγικό αίσθημα των περίεργων όρων θα χαθεί - κάθε άλλο, μια και η βάση της φαντασίας παραμένει η λογοτεχνία στην αγγλική γλώσσα. Ομως και εδώ, και με τις προσπάθειες των εκδόσεων Anubis, αρκετοί παίκτες αντλούν τις εικόνες τους από καταστάσεις που διαδραματίζονται στα ελληνικά, ο αριθμός των οποίων θα αυξηθεί με την κυκλοφορία των βιβλίων-κορμού του Dungeons & Dragons.

Το Player's Handbook που ήδη κυκλοφορεί από τις εκδόσεις της Κάισσα θα το αναλύσουμε σε επόμενο τεύχος. Αυτό που μπορούμε να πούμε είναι πως ήμασταν μάρτυρες του κόπου που καταβλήθηκε για να μπορέσουν οι μεταφραστές να καταλήξουν στους πιο δόκιμους όρους για όλα αυτά που έχουμε αγαπήσει στα αγγλικά - και σίγουρα δεν ήταν μία απλή και εύκολη διαδικασία. Η επιλογή των όρων έγινε μέσα από μία εξαντλητική συζήτηση με μία μεγάλη ομάδα έμπειρων παικτών, που ο καθένας είπε τη γνώμη του για το καθετί. Οι συζητήσεις θα μπορούσαν να είναι το υλικό για ένα ολόκληρο βιβλίο, καθώς έβλεπε κανείς μέσα από αυτές πόσο δεμένο είναι το role playing με τις απόψεις για τη γλώσσα, για την έκφραση, για τη ζωή. Φυσικά υπήρχαν σημαντικές διαφωνίες και επιχειρηματολογίες, όμως στο τέλος βρισκόταν η λύση, αναδυόταν η πιο σωστή λέξη, προχωρούσε το όλο εγχείρημα.

Είναι φυσικό πως σε μερικά σημεία το Player's Handbook ή Βιβλίο του Παίκτη θα ξενίσει, όχι μόνο το φανατικό παίκτη που θέλει ο χαρακτήρας του να έχει alignment και όχι νοοτροπία και δεν του αρέσει να τον πειράζουν, αλλά και όλους όσοι στη ροή του λόγου τους έχουν ενσωματώσει δημιουργικά τους αγγλικούς όρους και μιλούν αυτή την τόσο πλούσια γλώσσα του role player, η οποία όμως είναι κινέζικα για κάποιον που δεν είναι μυημένος. Αυτό λοιπόν είναι το πιο σημαντικό πλεονέκτημα της ελληνικής έκδοσης του Dungeon & Dragons: ότι η γλώσσα του πιο σημαντικού και διαδεδομένου παιχνιδιού στον κόσμο θα του επιτρέψει να εισχωρήσει εκεί όπου δεν θα έμπαινε εάν μαζί με τα υπόλοιπα εμπόδια (παιχνίδι παρέας και όχι δύο ατόμων, παιχνίδι έκφρασης κ.λπ.) υπήρχε και ο φραγμός της γλώσσας ή της slang.

Η ενημέρωση από την Κάισσα αναφέρει πως την έκδοση του εγχειριδίου παίκτη ακολουθούν το Character Sheet, το Dungeon Master's Screen, το βασικό κουτί με τους κανόνες σε απλοποιημένη μορφή και τα σενάρια για τους νέους παίκτες, και μετά το Dungeon Master's Guide (με τις διορθώσεις των Wizards of the Coast) και το Monster Manual.

Μ.Κ.

LORD OF THE RINGS

THE TWO TOWERS MINIATURE GAME!



The Two Towers...The Two Towers... (όχι δεν έφαγα κόλλημα)... The Two Towers! Καλέ, τι ταινιάραααα ήταν αυτή; Η δε πολιορκία του Helm's Deep; Πώρωση! Θα αντάλλασσα τα πάντα για να μπορούσα να πάρω μέρος σε μια μάχη όπως και αυτή (τι να κάνω ο άμοιρος, το έχω το fantasy στο αίμα μου). Κάτι τέτοιο βέβαια θα ήταν απίθανο, μια και ούτε από τον Αγιο Βασίλη δεν τόλμησα να το ζητήσω, μπορώ όμως να γίνω στρατηγός σε τέτοιες επικές πολιορκίες και πολέμους. Πώς θα γίνει αυτό; Μα με το miniature game της Game Workshop φυσικά. Ενα παιχνίδι βασισμένο εξ ολοκλήρου στη νέα ταινία "The Two Towers"! Αρκεί μόνο να δείτε τη φωτογραφία για να καταλάβετε για τι μεγαλείο μιλάμε. Για όσους δεν είναι από το χώρο των παιχνιδιών στρατηγικής με μινιατούρες, να πω ότι η Games Workshop είναι η πιο επιτυχημένη και έμπειρη εταιρεία στο χώρο αυτό, έχοντας στο ενεργητικό της δύο πασίγνωστα "must", το Warhammer Fantasy και το Warhammer 40.000! Εάν λοιπόν σας ενδιαφέρει να μάθετε πώς παίζεται το war strategy miniature game του Lord of the Rings, δεν έχετε παρά να επισκεφτείτε το κοντινότερο Fantasy Shop ή να σερφάρετε σε μία από τις παρακάτω σελίδες: http://uk.games-workshop.com/thelordoftherings/uk/twotowers/news/news.htm, www.fantasyshop.gr. Καλό κυνήγι, Uruk-Hai... σύντροφοι!

Ν.Κ.

GAMES FAIR

Ο ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ



Το 15ο Games Fair της Κάισσα ολοκληρώθηκε το διήμερο 14-15 Δεκεμβρίου και αποτέλεσε ακόμη μία ευκαιρία για να επιβεβαιώσουμε την άνθηση των παιχνιδιών στρατηγικής και φαντασίας. Τα μεγάλα τουρνουά στο Magic (Pro Tour Qualifier, FNM Stars), οργανωμένα στην εντέλεια από την Κάισσα Αμαρουσίου, έδειξαν τον ενθουσιασμό και τη δυναμική της κοινότητας του Magic, καθώς συγκέντρωσαν φίλους του παιχνιδιού όχι μόνο από την Αθήνα αλλά και από πολλά μέρη της περιφέρειας, που κατέβηκαν στην πρωτεύουσα μόνο και μόνο για να παίξουν και να συμμετάσχουν σε αυτή τη μεγάλη γιορτή των παιχνιδιών. Και αν η κοινότητα του Magic έχει αποδείξει πολλές φορές την ισχύ της, οι role players έκαναν μία εντυπωσιακή παρουσία σε όλα τα events του Dungeon & Dragons και απόλαυσαν ακόμη περισσότερο και από την περιπέτεια τη μεσαιωνική φιέστα που είχε στηθεί με μεράκι από την Κάισσα Παγκρατίου (ειδικά την κονταρομαχία και την πάλη με τις αρκούδες - όχι, ο αρχισυντάκτης του παρόντος εντύπου βρισκόταν στον όροφο με το Magic...).



Θα αδικούσαμε όμως ένα είδος παιχνιδιών, εάν δεν του κάναμε ιδιαίτερη μνεία. Πρόκειται για τα επιτραπέζια παιχνίδια που εκδίδει η Κάισσα στα ελληνικά, μία προσπάθεια που ξεκίνησε δειλά-δειλά με την έκδοση του Αρχοντα των Δαχτυλιδιών και που τώρα έχει καταλήξει σε μία σειρά 14 παιχνιδιών, τα οποία για πρώτη φορά προσφέρουν στο ελληνικό κοινό μία διαφορετική εκδοχή του επιτραπέζιου, ολοκληρωμένη και ποικίλη. Ολα ήταν έτοιμα στην αίθουσα του "President" και οι επισκέπτες μπορούσαν να παίξουν, να μάθουν τους κανόνες, να λύσουν τις απορίες τους και να τα γνωρίσουν με κάθε λεπτομέρεια προτού αποφασίσουν να τα αγοράσουν - πολύ σημαντικό για παιχνίδια φαντασίας που είναι άγνωστα στον περισσότερο κόσμο.

Και τα υπόλοιπα παιχνίδια όμως συγκέντρωσαν το κοινό τους, το οποίο με φανατισμό συμμετείχε και σε τουρνουά αλλά και σε πιο casual play σε ένα Games Fair που στήθηκε με τη δραστηριοποίηση όλων των καταστημάτων της Κάισσα στην Αθήνα και με τον ιδιαίτερο τόνο του καθενός: του Πειραιά στο Pokemon, του Περιστερίου στο Warlords, της Γλυφάδας στο Legend of the 5 Rings, της Βικτωρίας στο Mech Warrior και στο Hero Clix. Διασκέδαση, γνωριμίες, δώρα και εκπλήξεις περίμεναν τους παίκτες αυτό το διήμερο. Και του χρόνου!

M.K.

NEO FANTASY SHOP!

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΣΤΑ ΕΞΑΡΧΕΙΑ

Θυμάστε πως είχαν ξαμοληθεί τα Nazgul σε όλη τη Middle Earth προκειμένου να βρουν το Δαχτυλίδι; Με τον ίδιο τρόπο εξαπλώνονται και τα Fantasy Shops σε όλη την Αθήνα (και την υπόλοιπη Ελλάδα), έχοντας όμως έναν τελείως διαφορετικό σκοπό από αυτόν των Nazgul: να σας μυήσουν σε έναν κόσμο... χωρίς επιστροφή. Οπως στο Matrix, σας δίνεται η επιλογή για το blue pill και το red pill, μόνο που στην περίπτωσή μας δεν υπάρχουν χάπια. Αρκεί να διασχίσετε το κατώφλι του κοντινότερου Fantasy Shop και τότε η ζωή σας θα αλλάξει once and for all.



Εάν λοιπόν θέλετε να πάρετε το "χάπι", επισκεφτείτε είτε το νέο Fantasy Shop στην "καρδιά" της Αθήνας (Εξάρχεια, Θεμιστοκλέους 43-45, πλησίον των διάσημων σουβλακίων του γευσιγνώστη Κάβουρα) είτε κάποιο από τα υπόλοιπα σε όλη την Ελλάδα! Ο Sauron, ο Gandalf, οι Nazgul, τα Vampires, οι Werewolves, οι Exalted (και τα άλλα παιδιά) σας περιμένουν καθημερινά για αξέχαστες και γεμάτες δράση εμπειρίες. Εάν πάλι δεν αντέχετε τις έντονες συγκινήσεις... ανοίξτε καμιά πασιέντζα στα Windows ME! Α, και πού είστε, μη μου συγκινηθείτε πολύ και ανεβεί η πίεση!

N.K.

Utopia

BIRTHRIGHT

RPG, ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ & ΠΟΛΙΤΙΚΗ

Ο δύσκολος αυτός συνδυασμός μπορεί να γίνει πράξη μέσα από τον κόσμο του Birthright. Το παιχνίδι είναι campaign του D&D και εστιάζει εκτός από το παιχνίδι ρόλων στον έλεγχο και στη διοίκηση κρατών. Κάθε παίκτης δεν είναι ένας "απλός" ήρωας, αλλά βασιλιάς κράτους. Στις φλέβες του τρέχει θεϊκό αίμα των προηγούμενων θεών, κάτι που του δίνει ιδιαίτερες δυνάμεις. Οι άλλοι παίκτες είναι και αυτοί βασιλιάδες που διοικούν τα δικά τους κράτη, και έτσι το παιχνίδι δημιουργεί μια συναρπαστική ατμόσφαιρα κατασκοπίας, ίντριγκας, συμμαχιών, πολιτικής, ανάπτυξης, οικονομίας και πολέμου.

Παρόλο που είναι επιτραπέζιο, αντεπεξέρχεται στις δυνατότητες ενός παιχνιδιού ανάπτυξης και στρατηγικής, κρατώντας πάντα ζωντανή την αίσθηση του RPG στους παίκτες.

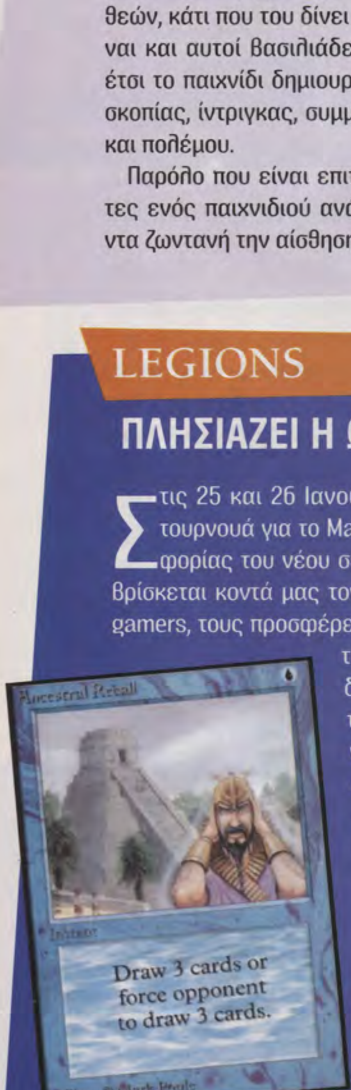


Το campaign είναι διασκευασμένο για την 3η έκδοση του D&D και έτοιμο να προσαρμοστεί στην ελληνική έκδοσή του. Επίσης, δίνεται ιδιαίτερο βάρος στο στρατηγικό τομέα. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στον Παιχνιδοχώρο "Ψυχής τα Λαμπυρίσματα" και στο τηλ.: 210 9012770.

LEGIONS

ΠΛΗΣΙΑΖΕΙ Η ΩΡΑ ΤΟΥ PRERELEASE!

Στις 25 και 26 Ιανουαρίου διοργανώνεται από την Κάισσα το πρώτο μεγάλο τουρνουά για το Magic: The Gathering για το 2003, με την ευκαιρία της κυκλοφορίας του νέου σετ των καρτών με τίτλο Legions! Ναι, το νέο expansion θα βρίσκεται κοντά μας τον Φεβρουάριο και η Wizards, πιστή στο ραντεβού με τους gamers, τους προσφέρει τη δυνατότητα να ρίξουν μια ματιά στις νέες κάρτες προτού αυτές κυκλοφορήσουν στην αγορά και, φυσικά, να κερδίσουν τη μοναδική foiled κάρτα που συνοδεύει πάντα μία τέτοια έκδοση. Το τουρνουά της Αθήνας θα γίνει, όπως πάντα, στο ξενοδοχείο "President" την Κυριακή 26 Ιανουαρίου, στις 9:30 το πρωί. Όπως ξέρετε, τα τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας είναι sealed deck, δηλαδή οι παίκτες προμηθεύονται 1 deck (αυτή τη φορά Onslaught) και τρία boosters (από Legions) και με αυτά κατασκευάζουν την τράπουλά τους. Είναι φανερό πως είναι από τα πιο ισότιμα τουρνουά, μια και κανείς δεν διαλέγει κάρτες από τη (μεγαλύτερη ή μικρότερη) συλλογή του, αλλά όλοι μαθαίνουν τις κάρτες τους εκείνη τη στιγμή! Γι' αυτόν το λόγο τα (πολλά) βραβεία του τουρνουά μοιράζονται σε τόσους παίκτες, πολλοί από τους οποίους μόλις κάνουν τα πρώτα βήματα στην καριέρα τους ως παίκτες του πιο συναρπαστικού και διαδεδομένου παιχνιδιού με συλλεκτικές κάρτες.



Την ίδια Κυριακή γίνονται τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας και στην Καβάλα, τη Λάρισα και στα Χανιά. Το Σάββατο 25 θα γίνουν τα τουρνουά της Θεσσαλονίκης και του Ηρακλείου Κρήτης.

Το επόμενο σαββατοκύριακο γίνονται τα τουρνουά πρώτης κυκλοφορίας των καταστημάτων που στηρίζουν το οργανωμένο παιχνίδι της Κάισσα: Κάισσα Αμαρουσίου, Περιστερίου, Πλ. Βικτωρίας, Παγκρατίου, Γλυφάδας, Πειραιά, Θεσσαλονίκης και Start Game Ηλιουπόλεως.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην ανοικτή γραμμή της Κάισσα, στο τηλ.: 210 6929165.

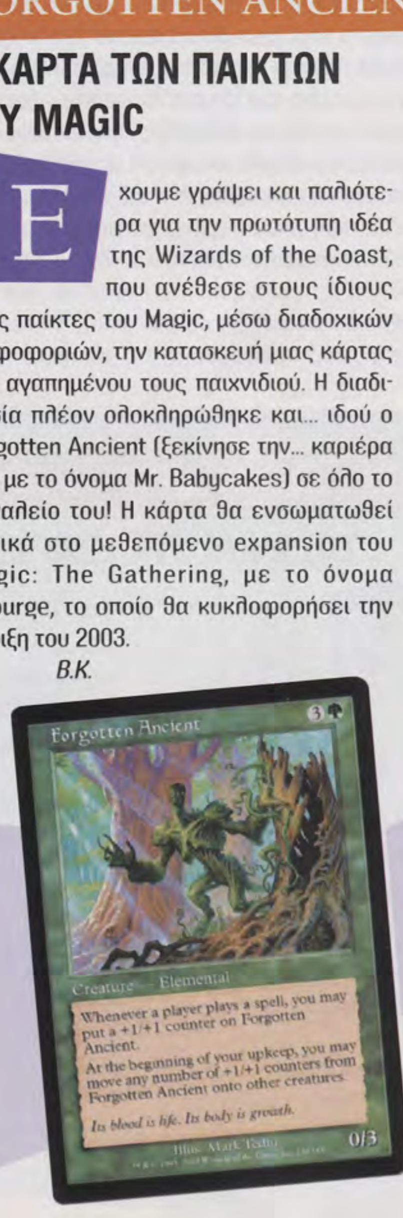
M.K.

FORGOTTEN ANCIENT

Η ΚΑΡΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΚΤΩΝ ΤΟΥ MAGIC

Έχουμε γράψει και παλιότερα για την πρωτότυπη ιδέα της Wizards of the Coast, που ανέθεσε στους ίδιους τους παίκτες του Magic, μέσω διαδοχικών ψηφοφοριών, την κατασκευή μιας κάρτας του αγαπημένου τους παιχνιδιού. Η διαδικασία πλέον ολοκληρώθηκε και... ιδού ο Forgotten Ancient (ξεκίνησε την... καριέρα του με το όνομα Mr. Babycakes) σε όλο το μεγαλείο του! Η κάρτα θα ενσωματωθεί τελικά στο μεθεπόμενο expansion του Magic: The Gathering, με το όνομα Scourge, το οποίο θα κυκλοφορήσει την άνοιξη του 2003.

B.K.



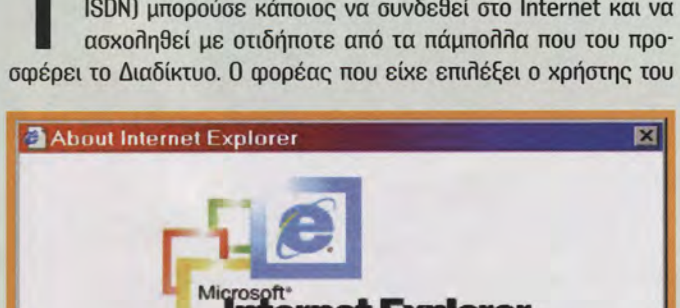
ΑΣΦΑΛΕΙΑ ΣΤΟ PC

Προφυλάσσοντας τον home user

του Αλέξη Ευθυμίου

Σε λίγο καιρό, με την ευρεία κυκλοφορία των συνδέσεων broadband (DSL), θα βρεθούμε στη θέση των εκατομμυρίων θνητών του εξωτερικού που τόσα χρόνια η περιήγηση στο Internet, το on-line gaming καθώς και το κατέβασμα αρχείων ήταν γι' αυτούς μια ευχαρίστηση και για εμάς τους Ελληνες ένας βραχνάς. Ομως μαζί με όλα τα καλά που θα αποκομίσουμε από αυτές τις συνδέσεις, καραδοκούν και μερικοί κίνδυνοι. Στο άρθρο μας αυτό θα περιγράψουμε τρόπους αντιμετώπισής τους.

Το τοπίο που κυριαρχούσε στις συνδέσεις στο Internet για τόσο καιρό ήταν απλό. Με μια τηλεφωνική γραμμή (PSTN, ISDN) μπορούσε κάποιος να συνδεθεί στο Internet και να ασχοληθεί με οτιδήποτε από τα πάμπολλα που του προσφέρει το Διαδίκτυο. Ο φορέας που είχε επιλέξει ο χρήστης του



Εγκαταστήστε την τελευταία έκδοση του browser που χρησιμοποιείτε. Κάντε όλες τις αναβαθμίσεις που τυχόν υπάρχουν με τη μορφή είτε Service Packs είτε μέσω διάφορων patches. Τέλος, φροντίστε να υποστηρίζουν 128bit encryption για την επικοινωνία με secure server.

έδινε μια IP διεύθυνση διαφορετική κάθε φορά που έκανε μια καινούρια σύνδεση μαζί του, είχε δηλαδή μια δυναμική διεύθυνση. Με την έλευση, όμως, των μόνιμων συνδέσεων DSL, ο φορέας δίνει στο χρήστη μια σταθερή IP διεύθυνση.

Στην πρώτη περίπτωση, αν κάποιος ήθελε να μπει στον υπολογιστή μας και να αλλάξει κάτι ή ακόμα και να μας προξενήσει κάποια ζημιά, το έργο του ήταν πολύ δύσκολο, διότι κάθε φορά άλλαζε και η διεύθυνσή μας, οπότε δεν μπορούσε να ξέρει ποια έχουμε. Στη δεύτερη περίπτωση, όμως, έχει αρκετή ώρα στη διάθεσή του να κάνει τη δουλειά του ανενόχλητος.

Οι περισσότεροι χρήστες δεν είναι ενημερωμένοι για τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν κατά την on-line σύνδεσή τους. Ακόμα πιο πολλοί πιστεύουν ότι δεν έχουν να φοβηθούν τίποτα με το σκεπτικό του ωχαδερφισμού που μας διακρίνει πάντα. Οι χρήστες που χρησιμοποιούν το IRC, αλλά και όσοι ανοίγουν τα διάφορα e-mails που λαμβάνουν χωρίς να τα ελέγξουν, εκθέτουν τον υπολογιστή τους σε ιούς. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν πρέπει να ανοίγουμε τα μηνύματά μας και να μη χρησιμοποιούμε προγράμματα όπως το IRC. Στη συνέχεια θα γνωρίσουμε τα απαραίτητα μέτρα που πρέπει να πάρουμε για να μη βρεθούμε σε δύσκολη θέση.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

Αρχικά θα επαναλάβουμε ότι όλα όσα αναφέρουμε είναι μία απλή συνταγή άμυνας απέναντι στον επίδοξο εισβολέα, αλλά όχι και τον αποφασισμένο cracker, ο οποίος μπορεί να τα παρακάμψει. Τα προγράμματα που θα χρησιμοποιήσουμε είναι κατά βάση shareware ή εκδόσεις περιορισμένου χρόνου, αλλά υπερκαλύπτουν τον home user. Θα περιγράψουμε αναλυτικά τα εξής προγράμματα:

- **Firewall:** Zone Alarm www.zonelabs.com
- **Antivirus:** Norton Antivirus 2003 www.symantec.com
- **Spyware:** Ad-aware www.lavasoftusa.com
- **Cookies:** Cookie Pal www.kburra.com
- **Anti-Trojans:** Tauscan www.agnitum.com

Zone Alarm

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι ένα από τα καλύτερα προγράμματα firewall που υπάρχουν. Παρέχει επαρκή προστασία για το σύστημά μας και επιπροσθέτως διατίθεται δωρεάν. Η εγκατάσταση του προγράμματος είναι πολύ εύκολη και το μόνο

που έχουμε να κάνουμε είναι να απαντήσουμε σε κάποιες ερωτήσεις σχετικά με το πώς συνδεόμαστε στο Internet, πόσα PCs έχουμε και σε τι κατηγορία κατατάσσουμε τον εαυτό μας ανάλογα με τις γνώσεις μας σχετικά με την ασφάλεια στο Internet. Οταν γίνει η επανεκκίνηση του υπολογιστή μας, θα ξεκινήσει αυτόματα το πρόγραμμα, αφού προηγουμένως παρουσιάσει ένα κατατοπιστικό tutorial ώστε να εισάγει το χρήστη στα βασικά χαρακτηριστικά του. Στο system tray θα υπάρχει πλέον ένα εικονίδιο του προγράμματος, το οποίο με διπλό κλικ ανοίγει το κυρίως παράθυρο της εφαρμογής. Εκεί διακρίνουμε πέντε κυρίως επιλογές που είναι οι: overview, firewall, program control, alerts & logs, e-mail protection. Αρχίζοντας με την πρώτη, πηγαίνουμε στο tab preferences και προσέχουμε να είναι επιλεγμένα τα "check for program updates automatically", "load ZoneAlarm at startup" και "hide my IP address when applicable". Τα υπόλοιπα τα αφήνουμε ως έχουν. Στην επιλογή Firewall βάζουμε το Internet Zone Security στο High και στο Trusted Zone Security το Medium, αν έχουμε δίκτυο. Επίσης, στο tab Zones επιλέγουμε την κάρτα δικτύου μας και προσέχουμε να είναι Trusted, γιατί αλλιώς δεν θα επικοινωνούν οι υπολογιστές στο δίκτυο. Στην περίπτωση του Internet, κάνουμε αριστερό κλικ κάτω από το Zone, επιλέγουμε Trusted και μετά πατάμε το κουμπί Apply. Στο program control βάζουμε Medium και Off στο Automatic Lock. Στο alerts & logs επιλέγουμε το Off, εκτός και αν θέλουμε να βλέπουμε ανά πάσα στιγμή τι μπλοκάρει το firewall. Τέλος, στην επιλογή e-mail protection, βάζουμε το On στο Basic MailSafe Settings.

Norton Antivirus 2003

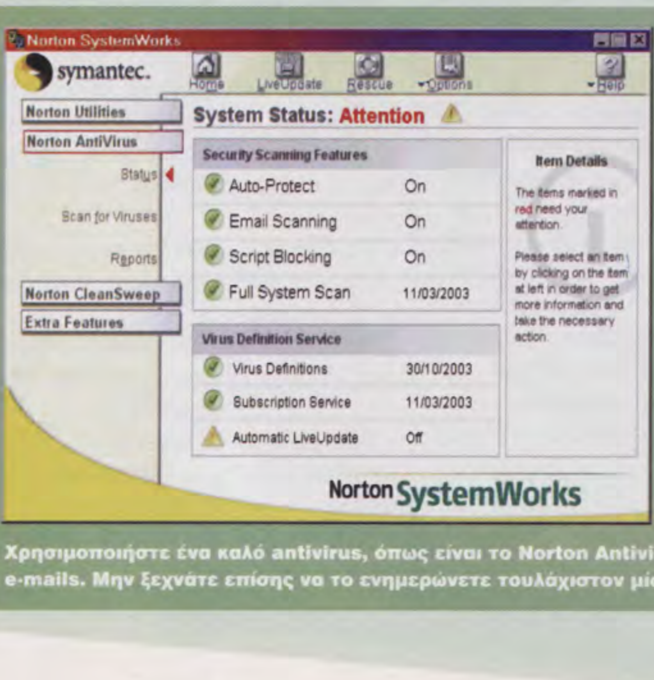
Ενα από τα καλύτερα προγράμματα antivirus της αγοράς, το οποίο μάλιστα μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε δοκιμαστικά για 15 μέρες (δωρεάν). Τα καινούρια χαρακτηριστικά του, σε σχέση με την έκδοση του 2002, είναι ότι παρέχει προστασία από τα worms, καθώς επίσης ότι ελέγχει τους πιο διαδεδομένους instant messengers. Μετά την εγκατάσταση του προγράμματος και επανεκκίνηση του υπολογιστή μας, το Norton Antivirus τοποθετείται στο system tray και ελέγχει, σε πραγματικό χρόνο, όλα τα προγράμματα που εκτελούμε και τα e-mails που λαμβάνουμε. Κάνοντας διπλό κλικ στο σχετικό εικονίδιο ανοίγει το παράθυρο της εφαρμογής. Εκεί ενημερωνόμαστε για το ποιες ρυθμίσεις είναι ενεργοποιημένες, πότε έγινε το τελευταίο full scan του συστήματός μας καθώς και την ημερομηνία του τελευταίου virus update. Εδώ πρέπει να σημειώσουμε ότι η Symantec ενημερώνει συνεχώς το site της με updates για νέους ιούς. Τα Updates αυτά μπορούμε να τα κατεβάσουμε αυτόματα μέσω της υπηρεσίας Live Update, που βρίσκεται πάνω αριστερά στο κεντρικό παράθυρο της εφαρμογής. Καλό θα ήταν, αν έχετε σύνδεση με το Internet, να προβείτε σε μια ενημέρωση προτού κάνετε τον πρώτο έλεγχό σας για ιούς. Συνήθως, εκτός από νέα updates, κατεβαίνουν και ανανεώσεις της μηχανής του Norton Antivirus.

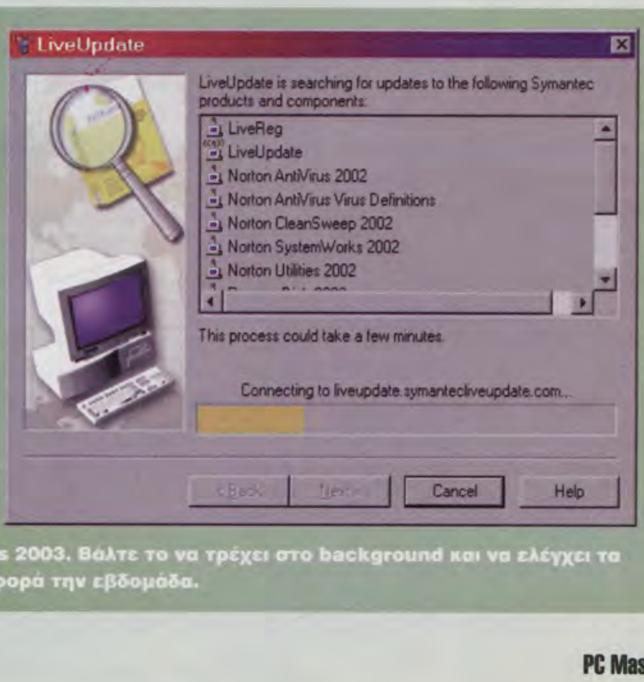
Πατώντας το κουμπί Options μπορούμε να ρυθμίσουμε το πρόγραμμα όπως επιθυμούμε. Οι διαθέσιμες επιλογές που έχουμε εδώ κατατάσσονται σε τρεις κατηγορίες: System, Internet και Other. Στην πρώτη πρέπει να είναι τσεκαρισμένα όλα στο How to stay protected καθώς και τα Automatically repair the infected file και Comprehensive file scanning. Στην επιλογή Script Blocking τσεκάρουμε τα Enable Script Blocking και Ask me what to do. Στο Manual scan τα Memory, Boot sectors, Master boot sectors, Automatically repair the infected file, Comprehensive file scanning και Scan within compressed files. Στο Bloodhound πρέπει να επιλέξουμε το Enable Bloodhound heuristics στο Highest level of protection ώστε να προστατευόμαστε και από ιούς τους οποίους ακόμα δεν γνωρίζει το πρόγραμμα. Αν παρατηρήσετε ότι το antivirus "κτυπάει" πολύ συχνά, ακόμα και σε αρχεία που ξέρετε ότι δεν είναι ιοί, κατεβάστε τη ρύθμιση αυτή στο Medium.

Περνάμε στη δεύτερη ενότητα, η οποία αφορά στο Internet. Στο Email τσεκάρουμε τα: Scan incoming and outgoing email, Automatically repair the infected file, Enable worm blocking και Alert when scanning email attachments. Στο Advanced τα τσεκάρουμε όλα και στο Instant messenger ανάλογα με το ποιον messenger

Το ξέρατε ότι...

...ο θρύλος των απανταχού hackers είναι ο Kevin Mitnick; Εγινε διάσημος διότι κατάφερε να αποκτήσει πρόσβαση στα δίκτυα πολλών μεγάλων εταιρειών. Συνελήφθη από το FBI και καταδικάστηκε σε φυλάκιση πέντε ετών, καθώς και να μη χρησιμοποιήσει ποτέ υπολογιστή. Το περίεργο είναι ότι για να μπορέσει να τον βρει και να τον συλλάβει το FBI, χρησιμοποίησε έναν άλλο hacker, ο οποίος όμως δούλευε για μία από τις εταιρείες όπου είχε διεισδύσει προηγουμένως ο Mitnick. Εχει γυριστεί ακόμα και ταινία με τη ζωή του και το πώς τελικά τον συνέλαβε το FBI.

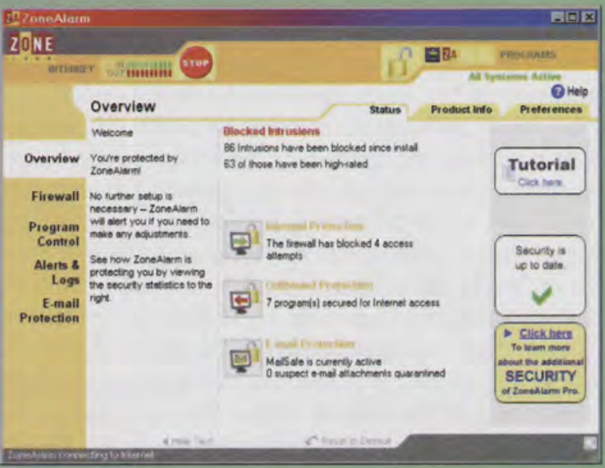




Χρησιμοποιήστε ένα καλό antivirus, όπως είναι το Norton Antivirus 2003. Βάλτε το να τρέχει στο background και να ελέγχει τα e-mails. Μην ξεχνάτε επίσης να το ενημερώνετε τουλάχιστον μία φορά την εβδομάδα.

Μην ξεχνάτε

Κίνδυνοι	Αμυνες
Ιοί	Antivirus
Trojans	Firewall, Antivirus
Cookies	Cookie Managers
Παρακολούθηση χρήστη	Spyware removers
Ελεγχος αλληλογραφίας	Encryption
Κλοπή προσωπικών δεδομένων	Anonymizers



Χρησιμοποιήστε ένα καλό πρόγραμμα firewall όπως είναι το Zone Alarm. Ετσι κλείνετε τυχόν ανοιχτά ports και αποτρέπετε την πρόσβαση σε crackers και Trojans. Ρυθμίστε σε ποια προγράμματα θα επιτρέπει την επικοινωνία με το Internet και επιλέξτε το επίπεδο ασφαλείας που θέλετε για τοπικό δίκτυο και Internet αντίστοιχα.

χρησιμοποιούμε, ρυθμίζουμε ανάλογα το πρόγραμμα. Τέλος, στο Live Update (αν βέβαια θέλουμε να ελέγχει αυτόματα το πρόγραμμα αν υπάρχουν διαθέσιμα updates και να τα εγκαθιστά) τσεκάρουμε τα Enable automatic Live Update, Apply virus protection updates without interrupting me και Notify me of Norton Antivirus program updates.

Περνάμε στην τρίτη και τελευταία ενότητα. Στο Inoculation καλό θα είναι να επιλέξουμε τα Inoculate boot record και Ask me what to do, σε περίπτωση που το antivirus εντοπίσει αλλαγές στο boot record που συχνά δημιουργούνται από αρκετούς ιούς και να προβεί σε ανάλογες κινήσεις. Τελευταία επιλογή μας είναι το Miscellaneous, όπου τα επιλέγουμε όλα και θέτουμε και password, αν θέλουμε, για να μην μπορεί κάποιος να αλλάξει τις ρυθμίσεις μας. Αν χρησιμοποιείτε μόνο εσείς τον υπολογιστή, το password είναι μάλλον άχρηστο.

Για να ελέγξουμε το σύστημά μας, το Norton Antivirus προσφέρει αρκετές επιλογές. Ετσι, μπορούμε να ελέγξουμε όλο το σύστημά μας, μεμονωμένα drives, folders ή ακόμα και αρχεία. Στον Windows Explorer, με το πάτημα του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού, εμφανίζεται στο context menu η επιλογή Scan with Norton Antivirus, οπότε μπορούμε να πράξουμε αναλόγως. Στην περίπτωση που εντοπιστεί αρχείο μολυσμένο με ιό που το πρόγραμμα αδυνατεί να καθαρίσει, τότε μας προτείνεται η απομόνωση του αρχείου αυτού στο Quarantine, έναν χώρο στον οποίο παραμένει χωρίς να μπορεί να βλάψει το σύστημά μας. Οταν κυκλοφορήσουν καινούρια updates, το ελέγχουμε μήπως και βρέθηκε τρόπος αντιμετώπισης. Εχουμε και την επιλογή να στείλουμε το αρχείο μέσω Internet σε μια ειδική υπηρεσία της Symantec που θα το ελέγξει και θα μας απαντήσει "εντός μίας εβδομάδας".

Οπως βλέπουμε, το καλό έγινε ακόμα καλύτερο. Η προστασία που μας παρέχεται είναι σε υψηλά επίπεδα και με τις εβδομαδιαίες ανανεώσεις με καινούριους ιούς είμαστε σίγουροι ότι το σύστημά μας δεν θα κολλήσει κανένα ύποπτο κρυολόγημα!

Ad-aware

Το Ad-aware είναι ένα πρόγραμμα που ψάχνει spyware προγράμματα που τυχόν υπάρχουν στο σύστημά μας. Διατίθεται δωρεάν και ανανεώνεται συχνά. Καλό θα είναι να κατεβάσουμε από το site της εταιρείας και το αρχείο reffile.zip που περιέχει τα πιο πρόσφατα signatures. Μετά το τέλος της -εύκολης- εγκατάστασης, αποσυμπιέζουμε και το περιεχόμενο του αρχείου reffile.zip στο folder που εγκαταστάθηκε το Ad-aware. Τρέχουμε το πρόγραμμα από το Start -› Programs -› Lavasoft AdAware, τσεκάρουμε το My Computer στο Sections to scan και πατάμε το κουμπί Scan Now. Υστερα από μερικά λεπτά, θα τελειώσει το ψάξιμο και θα μας παρουσιάσει τα ευρήματά του. Πατάμε το κουμπί Continue και στη συνέχεια τσεκάρουμε όλα τα ύποπτα spyware αρχεία που βρήκε. Πατώντας άλλη μία φορά το Continue θα ερωτηθούμε αν θέλουμε να αφαιρέσουμε τα τσεκαρισμένα αρχεία από το σύστημά μας. Εννοείται πως αυτό θέλουμε, οπότε πατάμε το ΟΚ και αυτό ήταν όλο. Καλό θα είναι να κάνουμε ελέγχους του συστήματός μας καθεμία εβδομάδα ώστε να έχουμε το κεφάλι μας ήσυχο.

Cookie Pal

Για να εμποδίσουμε την αθρόα διείσδυση των cookies στον υπολογιστή μας, θα χρησιμοποιήσουμε το Cookie Pal, ένα από τα καλύτερα shareware utilities στο είδος του. Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης θα ερωτηθούμε για το πού θα εγκατασταθεί το πρόγραμμα και θα κληθούμε να εισαγάγουμε τον κωδικό εγγραφής αν έχουμε αγοράσει το πρόγραμμα. Τρέχουμε την εφαρμογή από το Start -› Programs -› Cookie Pal και αυτή τοποθετείται στο system tray. Με διπλό κλικ στο σχετικό εικονίδιο ανοίγει το κυρίως παράθυρο της εφαρμογής. Σε αυτό μπορούμε να διακρίνουμε πέντε βασικά tabs, τα οποία είναι τα εξής: Session, Filters, Cookies, Sounds και Configure. Στο πρώτο εμφανίζονται τα cookies που έχουν εισέλθει στο σύστημά μας από την ώρα που ξεκίνησε να τα πα-

Χρήσιμοι όροι

- **Cookie:** Αρχείο κειμένου που περιέχει πληροφορίες για το χρήστη και χρησιμεύει στην αναγνώριση του υπολογιστή του.
- **DoS (Denial of Service):** Οι crackers στέλνουν ψεύτικες αιτήσεις στον server που θέλουν να προσβάλουν, καταρρέοντάς τον λόγω της προσπάθειάς του να ανταποκριθεί.
- **IP Address:** Η διεύθυνση που αποδίδεται σε κάθε υπολογιστή που έχει πρόσβαση στο Internet.
- **Cracker:** Ατομα που έχουν ως σκοπό τους να προκαλέσουν ζημιά ή να κλέψουν αρχεία από κάποιο δίκτυο.
- **Hacker:** Παρεξηγημένα άτομα που έχουν ως σκοπό τους να επιδείξουν τα κενά στην ασφάλεια των δικτύων.
- **Port:** Μια θύρα που περιμένει στοιχεία για να τα επεξεργαστεί.

ρακολουθεί η εφαρμογή. Η επιλογή Summary or Detail, που βρίσκεται από κάτω, χρησιμεύει στο να βλέπουμε μια συνοπτική ή πιο αναλυτική περιγραφή κάθε cookie. Στο δεύτερο υπάρχουν δύο λίστες με Web sites από τις οποίες τα cookies είτε γίνονται δεκτά είτε απορρίπτονται αυτόματα. Επιπροσθέτως, μπορούμε να δηλώσουμε πώς θα αντιμετωπίζονται τα διάφορα cookies από sites που δεν υπάρχουν στις λίστες αυτές. Καλό θα είναι να τσεκάρουμε την επιλογή Reject third-party cookies αν χρησιμοποιούμε τον Internet Explorer από την έκδοση 6 και μετά. Στα cookies from unknown servers επιλέγουμε το Ask for confirmation ώστε να ερωτόμαστε κάθε φορά για το πώς θα αντιδράσει το πρόγραμμα και, τέλος, τσεκάρουμε το Accept cookies that expire in the current browser session. Στο τρίτο tab καταγράφονται όλα τα cookies που ήδη υπάρχουν στον υπολογιστή μας με περιγραφή του site από το οποίο ήρθε το cookie, καθώς και την ονομασία του. Ορισμένα μπορεί να έχουν γκρι χρώμα, γιατί δεν αναγνωρίζονται από τον Internet Explorer και μπορούμε να τα διαγράψουμε μαζί με όποια άλλα θέλουμε. Στο τέταρτο μπορούμε να αλλάξουμε τους ήχους που ακούμε, όταν δεχόμαστε κάποιο cookie. Τέλος, στο πέμπτο tab μπορούμε να ρυθμίσουμε πώς θα συμπεριφέρεται το Cookie Pal, όταν ο browser μας είναι σε άλλη γλώσσα, αν θέλουμε να ελέγχει και άλλα προγράμματα για cookies εκτός από τον browser, καθώς και το πότε θα ξεκινάει η εφαρμογή. Εδώ τσεκάρετε τα Use IE6 internal cookie handling, καθώς και το Start with browser.

Tauscan

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι ένα από τα καλύτερα που υπάρχουν για τον εντοπισμό και την αντιμετώπιση των Trojans. Και αυτό ανήκει στην κατηγορία των shareware, οπότε έχει έναν χρονικό περιορισμό κατά τη χρήση του. Μετά την εγκατάσταση της εφαρμογής, ένα προειδοποιητικό παραθυράκι μάς υπενθυμίζει ότι μετά το πέρας των 30 ημερών θα πάψει να δουλεύει και, αν το έχουμε αγοράσει, μπορούμε να εισαγάγουμε τον κωδικό. Εμείς πατάμε το Continue για να συνεχίσουμε και αμέσως βρισκόμαστε στο κεντρικό παράθυρο της εφαρμογής, όπου αριστερά βλέπουμε τι περιέχει ο υπολογιστής μας. Από εδώ μπορούμε να επιλέξουμε ποια αρχεία θέλουμε να ελεγχθούν για Trojans. Αυτό είναι αρκετό για να αρχίσουμε τον έλεγχο του συστήματός μας. Πατάμε το κουμπί Scan και περιμένουμε να τελειώσει η διαδικασία, η οποία μπορεί να διαρκέσει αρκετή ώρα και εξαρτάται από την ταχύτητα του υπολογιστή και το μέγεθος του δίσκου μας. Μετά το τέλος του ελέγχου, θα εμφανιστούν τα "ύποπτα" αρχεία του δίσκου μας -αν υπάρχουν- και το πρόγραμμα θα προσπαθήσει πρώτα να σβήσει το Trojan από τη μνήμη και το δίσκο και στη συνέχεια θα αναζητήσει τυχόν αλλαγές που το Trojan προξένησε στη Registry, ώστε να τις επαναφέρει στο φυσιολογικό. Μέσω του μενού Tools μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε τον wizard που θα μας καθοδηγήσει με πιο εύκολο τρόπο στην ανίχνευση και διαγραφή τυχόν "δούρειων ίππων" στο σύστημά μας.

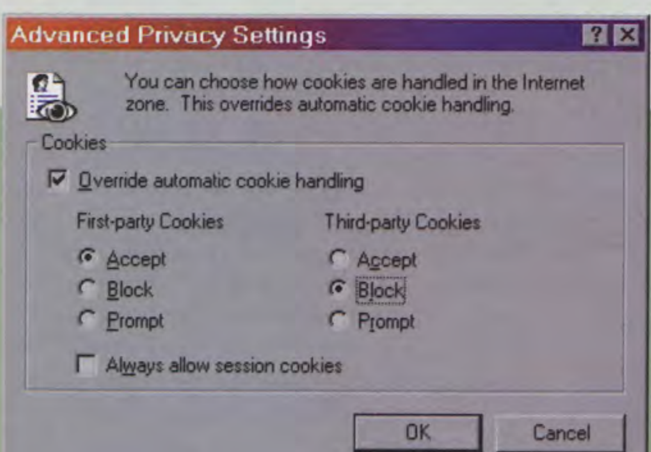
Τέλος, το Tauscan παρέχει και ένα μόνιμα φορτωμένο στη μνήμη ανιχνευτή, το Tau Monitor, που ελέγχει σε πραγματικό χρόνο τις διάφορες εφαρμογές που εκτελούνται, ώστε ανά πάσα στιγμή να μπορούμε να αντιδράσουμε αν κάποιο Trojan προσπαθήσει να εισέλθει στο σύστημά μας. Από το Start -› Programs -› Agnitum -› Tauscan 1.6 τρέχουμε το Tauscan Monitor και επιλέγουμε File -› Options και τσεκάρουμε όλες τις επιλογές εκτός από το Always on Top. Ετσι κάθε φορά που θα ξεκινάει το λειτουργικό, θα φορτώνεται αυτόματα και θα ελέγχει στο παρασκήνιο τα πάντα.

Internet Sites

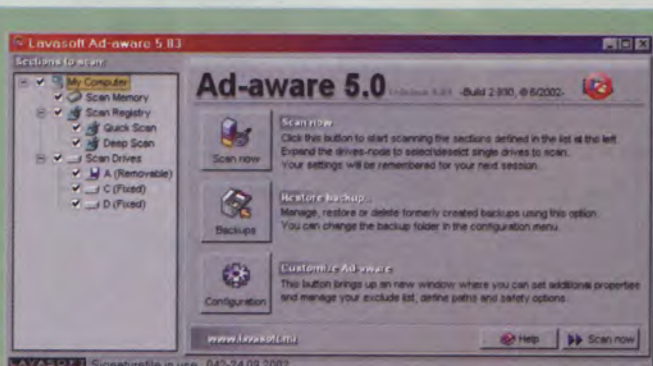
- www.symantec.com
- www.kburra.com
- www.lavasoftusa.com
- www.webwasher.com
- www.privacyfoundation.org
- www.pgp.com
- www.securitywriters.org
- www.anonymizer.com
- www.stealther.com
- www.the-cloak.com

ΟΧΙ ΠΙΑ ΑΔΙΑΚΡΙΤΑ ΒΛΕΜΜΑΤΑ

Οπως είδαμε, με τη βοήθεια των συγκεκριμένων προγραμμάτων κλείσαμε την πόρτα στα αδιάκριτα βλέμματα όσων επιβουλεύονται την ακεραιότητα του υπολογιστή μας. Φυσικά, υπάρχουν πολλές άλλες και αξιόλογες εφαρμογές που κάνουν ακριβώς την ίδια δουλειά με αυτές που περιγράψαμε στο παρόν άρθρο. Απλώς αυτές είναι ό,τι καλύτερο και εύκολο ταυτόχρονα υπάρχει και απευθύνονται στο χρήστη που θέλει να κάνει απλά και σίγουρα τη δουλειά του. Αλλωστε, όπως έλεγε και ο Ιπποκράτης καλύτερο το προλαμβάνειν από το θεραπεύειν. PC



Ρυθμίστε τα cookies στον Internet Explorer ώστε να δέχεστε μόνο αυτά που επιθυμείτε από τα Tools --> Internet Options --> Privacy --> Advanced.



Με τη βοήθεια του Ad-aware ελέγξτε το σύστημά σας για προγράμματα Spyware και απομακρύνετέ τα από το δίσκο σας.

Αλληλογραφία

Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας (στη διεύθυνση pcmaster@compupress.gr) πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερους του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

Χριστουγεννιάτικη και γιορταστική ατμόσφαιρα παντού, φίλοι μου, και το "PC Master" δεν θα μπορούσε, βέβαια, να μείνει έξω από το χορό. Το δικό μας δώρο θα το είδατε ήδη. Δεν είναι άλλο από το δεύτερο CD-ROM που ικανοποιεί την επιθυμία σας να έχετε σε κάθε τεύχος και full game και το κλασικό CD του "PC Master" που έχει γίνει πλέον παράδοση. Ηρθε κι έδεσε και το "PC Master Gold" με το Schizm σε 2 DVD-ROMs, ε, δεν πιστεύω να ακούσω παράπονα! Ωρα όμως να δούμε τις επιστολές σας οι οποίες, όπως πάντα, έχουν πολλά να πουν...

FIFA 2003: ΕΠΑΝΑΠΑΥΣΗ ΣΤΙΣ ΔΑΦΝΕΣ;

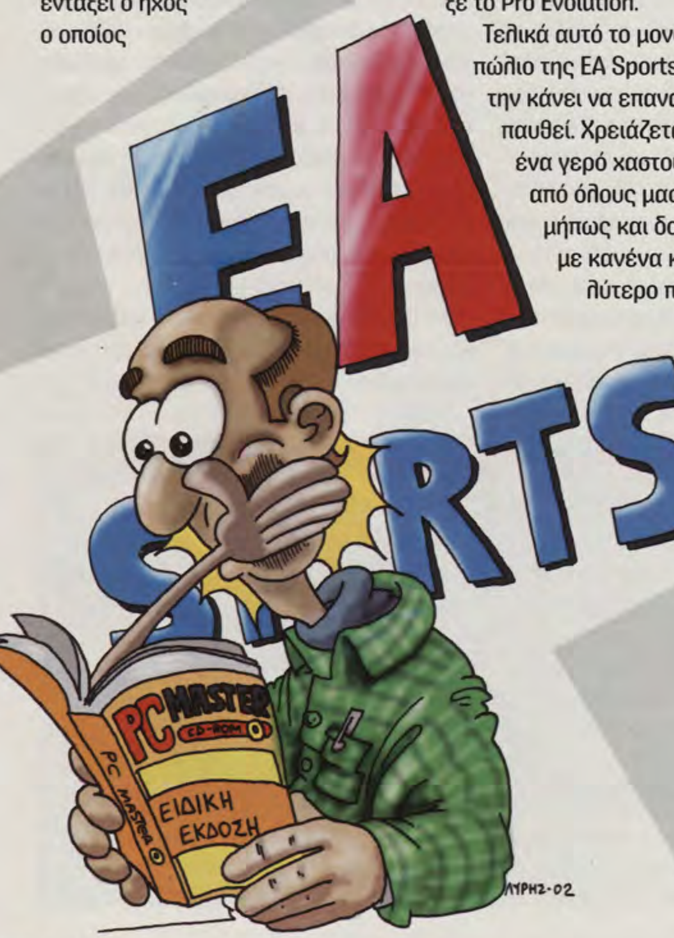
Αγαπητό "PC Master",

Αυτό το mail δεν γράφτηκε για να εξυμνήσει την καταπληκτική δουλειά που γίνεται στο περιοδικό σας (μας, καλύτερα), κάτι το οποίο έχουμε κάνει επανειλημμένως σε προηγούμενα, αλλά για να εκφράσουμε το παράπονό μας όσον αφορά στο FIFA 2003. Ρε παιδιά, εντάξει ο ήχος ο οποίος προσδίδει στη ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού και τα γραφικά τα οποία είναι πολύ καλά, αλλά μόνο αυτά δεν κάνουν το παιχνίδι. Γιατί δεν προσπαθούν να βελτιώσουν το gameplay; Δεν βλέπουν λίγο το Pro Evolution στο PlayStation; Και επειδή πολλοί θα πουν "καλά, παλιοκονσολάς είναι ο τύπος", σας πληροφορώ πως δεν ήθελα να ακούσω λέξη για κονσόλες πριν από λίγο καιρό, μέχρι που ένας φίλος μου μού έδειξε το Pro Evolution.

Τελικά αυτό το μονοπώλιο της EA Sports την κάνει να επαναπαυθεί. Χρειάζεται ένα γερό χαστούκι από όλους μας μήπως και δούμε κανένα καλύτερο ποδοσφαιράκι. Δυστυχώς, δεν έχουμε άλλη επιλογή. Να πεις δεν το παίρνω; Δηλαδή θα μείνουμε χωρίς ποδοσφαιράκι όλο το χρόνο; Τέλος πάντων. Πιστεύω πως το 81 που έβαλε ο Γιάννης Καλοσκάμπης ήταν μόνο και μόνο για να μη θίξει το όνομα. Αλλιώς ένα 73-75 ήταν υπεραρκετό.

Καλά Χριστούγεννα (παρέα με James Bond, Lord of the rings, Age of Mythology κ.λπ.)!!!

With infinite respect,
Αλέξανδρος "Battleman", Πέτρος
adks@otenet.gr



Φίλε Πέτρο,

Δυστυχώς ή ευτυχώς, ο μόνος τρόπος για να συμβάλεις στην αλλαγή των δεδομένων σε ό,τι αφορά τη σειρά FIFA είναι να σταματήσεις να αγοράζεις τα αντίστοιχα παιχνίδια. Οσο ένας τίτλος πουλάει, γιατί η εταιρεία να τον αλλάξει ριζικά; Κορόιδο είναι; Αφήνεις μια επιτυχημένη συνταγή για να πας στο άγνωστο με βάρκα την ελπίδα; Αυτή είναι η αλήθεια - είπαμε, να τα "χώνουμε" εκεί που πρέπει, αλλά όχι κι εκεί που φταίμε εμείς οι ίδιοι: Θέλετε αλλαγή; Δείξτε τους έμπρακτα ότι "παιδιά, σόρι, βαρεθήκαμε κάθε χρονιά ψωμί. Φέτος θα κάνουμε απεργία πείνας μπας και μας ετοιμάσετε του χρόνου παντεσπάνι". Απλά πράγματα...

ΕΝΑΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ, ΔΥΟ ΕΠΙΣΤΟΛΕΣ

Εεε,

Εψαχνα να βρω κάτι πρωτότυπο, αντί για το "Αγαπητέ Vantor," και ήταν το πρώτο που μου ήρθε στο μυαλό! Υστερα από αρκετό καιρό internetικής απουσίας, είπα να σας στείλω ένα e-mail απ' την ολόφρεσκια διεύθυνσή μου!

Η λύση των 2 CDs είναι σίγουρα η καλύτερη δυνατή την παρούσα στιγμή, αν και είμαι υπέρ του DVD. Αν έχουμε το full game μας και τα extras μας, θά 'μαστε μια χαρά. Για... 3GB θα φέρουμε την καταστροφή;

Κάτι είπε το ιερό τέρας, ονόματι Τσουρινάκης, ότι το Gothic 2 έχει ετοιμαστεί... Μακάρι! Κατά το καλοκαίρι το περίμενα κι αν... Οσο για τα του Carmack, αν και ανέμενα όσο τίποτα το Doom 3, δεν έχω σκοπό ν' αλλάξω την GeForce4 MX420 μόνο και μόνο γι' αυτό το παιχνίδι (παιχνίδι; Οσο μπορείς να το πεις έτσι). Ισως αν το απαιτούν και το Deus Ex 2, και το Gothic 2, και το Black & White 2, και το Commandos 3, και το Tomb Raider 6, κάτι να κάνω (το πιάσατε το υπονοούμενο, έτσι;)... Αν και βλέπω, ειδικά το Doom 3, να βγαίνει μετά τη δευτέρα παρουσία (ελπίζω να κάνω λάθος), οπότε θά 'χω κάνει

MESSAGE BY THE CREATOR

Αγαπητό "PC Master",

Αποφάσισα κι εγώ να γράψω γράμμα! Είπα γράφουν όλοι, ας γράψω κι εγώ ένα! Ποιοι όλοι; Ολοι, ρε παιδιά, όταν λέω όλοι, όλοι... (Και ο Μάρκος ο Ιππότης και ο Τάκης ο Γκοτζίλας, μέχρι και ο Μπάμπης ο Σουγιάς!) Δίκαια λοιπόν κι εγώ, για να μη μείνω στο περιθώριο, σχολιάζω τα παρακάτω:

Ερασιτεχνικά Web Sites: Συμφωνώ και επαυξάνω με την άποψη του Λευτέρη (τα συγχαρητήριά μου...) για την ιδέα του σχετικά με το αφιέρωμα στα ερασιτεχνικά sites. Σίγουρα υπάρχουν αρκετά διαμάντια στον Web που δύσκολα τα βρίσκει και τα προωθεί κάποιος... Ενα αφιέρωμα, μια ειδική στήλη, ένα ένθετο τεύχος, μια ειδική έκδοση (το παράκανα...) δεν θα βλάψει το περιοδικό. Αντίθετα θα ικανοποιήσει πολλούς αναγνώστες του.

Δεν είναι ανάγκη να γίνει διαγωνισμός για Web design, αλλά ας δοθεί λίγη περισσότερη σημασία... Π.χ. μια στήλη με παρουσίαση ερασιτεχνικών σελίδων, σχόλια και εντυπώσεις από αυτές ή, γιατί όχι, και με αξιολόγηση! (Τα βοηθάει ώστε να γίνουν ακόμη καλύτερα...)

Εχω 4 (!) σελίδες αλλά η πρότασή μου είναι το CR GAMES. Ενα site για video games και όχι μόνο...

(www.geocities.com/crgamesgr)

Πιστεύω ότι τα 2 χρόνια που ασχολούμαι μαζί του είναι αρκετά για να πω "αυτό είναι"!

Ειδική Εκδοση: Μόλις είδα το "PC Master Gold" στο περίπτερο έτρεξα να το αγοράσω χωρίς καμία σκέψη! Κάτι τα 2 DVDs, κάτι το παιχνίδι, κάτι το λογότυπο του "PC Master"... Ε, είχα πολλούς λόγους! Η τιμή δεν νομίζω να ενόχλησε κανέναν αναγνώστη, αφού είναι εξαιρετικά χαμηλή.

Οι ενστάσεις μου είναι στο περιοδικό, αφού το θεωρώ "λανθασμένη κίνηση"! (άποψή μου;) Θα μπορούσε, αντί για την ξαναζεσταμένη παρουσίαση των "καλύτερων παιχνιδιών" του 2002, να έχει περισσότερες πληροφορίες για το Schizm. Η λύση που υπήρχε στο δεύτερο δίσκο θα μπορούσε να υπάρχει στο περιοδικό. Θα εξυπηρετούσε και τους αναγνώστες, αφού δεν θα χρειαζόταν εκτύπωση!

Ακόμη με ενόχλησε το ότι δεν επιλέξατε το Grant Theft Auto 3! Μετά την κυκλοφορία του MAFIA το GTA3 είναι πια παρελθόν; Δεν νομίζω! Εγώ τα θεωρώ και τα δύο τα καλύτερα παιχνίδια της χρονιάς (άποψή μου κι αυτή;).

Παρόλ' αυτά, βρίσκω πολύ καλή την κίνησή σας. Ελπίζω σε ακόμη μία ειδική έκδοση τον επόμενο χρόνο και το εύχομαι στους αναγνώστες! Ισως είναι καλή ιδέα ένα τεύχος με solutions παιχνιδιών, μια και η στήλη "Most Wanted" έχει καταργηθεί από το περιοδικό... (και ένθετο δεν θα ήταν άσχημη ιδέα)

DVD Master: Φανταστείτε το DVD του "PC Master"! Το φαντάζεστε; 500+MB με playable demos, 350+MB με utilities, patches, drivers κ.λπ., περισσότερα από 650MB με saved games, mods, trailers και extra tools.

Με τη μηνιαία εκπομπή "Μαγειρεύοντας με 'PC Master'", με παρουσιάστρια τη Ζωή Μαρμαρά (θα ανοίξω fan club!!!). Μαζί δώρο την ταινία μικρού μήκους "Η νύχτα των συντακτών" (πώς λέμε των ζωντανών νεκρών; Κάτι τέτοιο!), με πρωταγωνιστή τον Πατρίκο και την κόρη του να κινδυνεύει από τα ζόμπι-συντάκτες (!!!) και φυσικά τα πολυπόθητα αρχεία image για τα 2CDs του Syberia έτοιμα για αντιγραφή!!!

Κυκλοφορήστε τέτοιο DVD και μέχρι και η κουτσή Μαρία θα αγοράσει DVD Drive! (Μπαμπάκαααα, θα μου πάρεις Γκιβιγκί;;;) Δεν χρειάζονται ούτε ερωτηματολόγια ούτε τίποτε!!! (Ελπίζω να μην είναι το περιοδικό σε μορφή .pdf λόγω κόστους!!!)



Γενικότερα...

Ασχοληθείτε και λίγο με καμία άλλη γλώσσα προγραμματισμού! Αυτήν τη C την έχω βαρεθεί να τη βλέπω (έστω να την τρέχω...). Μια Pascal (για πρωτοτυπία) ή καλύτερα μία Visual Basic δεν θα έβλαπτε... (θα παραμείνει άποψή μου;)

Τι απέγινε με την εκπομπή του "PC Master" και την προσφορά παλαιών τευχών σε μορφή .pdf; Ακόμα το σκέφτεστε; Πιστεύω ότι ύστερα από τόσο καιρό να έχετε πάρει κάποια απόφαση... (Θέλω πολύ να διαβάσω το πρώτο τεύχος του περιοδικού!!!)

Φιλικά,
Νίκος Creator
creatorgr@hotmail.com
www.geocities.com/sdtstudios

Φίλε μας,

Εσένα λοιπόν θα σε αφήσουμε απόλυτα ικανοποιημένο. Πρόσεξε να δεις:

Κατ' αρχάς, πάπαλα η Visual C - ξεκινήσαμε ήδη τα μαθήματα της Visual Basic! Σκορ: Περιοδικό - Αναγνώστης 1-0.

Δεύτερον, και τη Ζωή θα δεις και ταινία μικρού μήκους θα απολαύσεις πριν ο αλέκτωρ λαλήσει (επειδή διάβασε "PC Master")! Σκορ: Περιοδικό - Αναγνώστης 2-0.

Τρίτον, το Grand Theft Auto δεν το συμπεριλάβαμε, επειδή έτυχε να έχουμε ήδη βάλει στο "PC Master Gold" τρία reviews από το τεύχος Αυγούστου 2002 (Syberia, Neverwinter Nights, Warcraft 3). Ε, λίγο ακόμα και θα μας κατηγορούσατε ότι... αναδημοσιεύσαμε το τεύχος Αυγούστου! Σκορ: Περιοδικό - Αναγνώστης 3-0.

Τέταρτον, η στήλη "FANzine" είναι στη διάθεσή σας για να παρουσιάζει τα sites σας. Εκμεταλλευτείτε την! Σκορ: Περιοδικό - Αναγνώστης 3-3. Γιατί; Μα επειδή... ο αναγνώστης του "PC Master" ποτέ δεν βγαίνει χαμένος! (μα πώς τα λέω, ο άτιμος, ε;)

κάποια αναβάθμιση!

Για το τέλος άφησα κάτι που μού 'ρθε μόλις τώρα! Γιατί δεν βάζετε στο CD όλα τα παλιά κόμιξ του περιοδικού σε .pdf; Ακόμα, πιστεύω ότι θ' άρεσε στους αναγνώστες τα σκίτσα που κοσμούν κάθε τεύχος (όχι μόνο της τελευταίας σελίδας) να βρίσκονται και στο CD, έτσι για συλλογή! Μερικά, αν όχι όλα, είναι καταπληκτικά. Εσείς αποφασίζετε!

Αντε, πολλά είπα και κουράστηκα... Καλή ανάγνωση (αν και αυτό θα τό 'χετε ήδη κάνει, αν φτάσατε μέχρι εδώ)!

Νίκος "Sentenced" Παλακίδης
sentenced_667@hotmail.com

Vantora,

Λίγα λόγια για το "χρυσό" PC Master (άντε και πλατινένιο!).

Κατ' αρχάς, αν και δεν παίζω φανατικά adventures, συγχαρητήρια για το Schizm. Πράγματι, είναι κορυφαίο παιχνίδι και δωρεάν περσινό full game σε 2 DVDs δεν είναι λίγο. Μας καλομαθαίνετε...

Σχετικά με το περιοδικό, τα previews ήταν αρκετά ενδιαφέροντα, αν και... τελειώνουν γρήγορα και το μόνο που κάνουν είναι να σε ξεσηκώνουν! Μου τη δίνει όταν γίνεται αυτό, όπως έλεγε κι ένα μικροκαμωμένο πλάσμα (όχι Χόμπιτ - λίγο πιο... μπλε και πιο μικρό). Τα reviews με άφησαν αδιάφορο, αφού τά 'χω ήδη διαβάσει και αν θέλω να τα ξαναδιαβάσω, άλλη γλύκα έχει να ψάχνεις μέσα στο... χάος να βρεις ποιο "PC Master" είχε το εν λόγω review...

Ασχετο, αλλά... σχετικό με το παραπάνω. Βάλτε όλα (;) τα παλιά τεύχη σε .pdf σε κάποιο από τα μελλοντικά CDs (ή DVDs με το καλό...) του "PC Master".

...Κυριακή 08/12/2002 και ώρα 23:00:00! 954.000 δευτερόλεπτα προτού δω το απόλυτο έπος, το Ενα! Υπομονή...

That's all folks!

Νίκος "Sentenced" Παλακίδης
sentenced_667@hotmail.com

Φίλε Νίκο,

Ελπίζω να μη θέλεις να βάλουμε και το... Two Towers σε .pdf! Οχι τίποτ' άλλο, δηλαδή, θα ψάχνω να βρω ποιος θα μου φέρνει μετά τσιγάρα στη φυλακή (προσφέρεσαι;)! Τέλος πάντων, μη μου τα θυμίζεις τώρα: Ο τρισκατάρατος διευθυντής Σύνταξης του περιοδικού θα βρίσκεται στις 11 Δεκεμβρίου, μία ημέρα από τη στιγμή που γράφω αυτές τις γραμμές, αραχτός στην αίθουσα του Village και θα βλέπει τη δημοσιογραφική προβολή του Αρχοντα (ναι, ο αθεόφοβος, ο κολασμένος, ο κλεφτοκοτάς, ο σουρταφέρτης, ο προσκλησάκιας, ο δημοσιοσχεσίτης, ο σινεφανομαζώχτρας κι όλα τα σχετικά), ενώ εγώ θα είμαι στα γραφεία του "PC Master" και θα βλέπω αντί για τη Συντροφιά του Δα-

ΑΠΟ ΤΟ FORUM

Στην ενότητα αυτή θα σας παρουσιάζουμε κάθε μήνα ενδιαφέροντα μηνύματα από το on-line forum του περιοδικού μας (http://www.pcmaster.gr/forum/).

@ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ ΑΠΟ ΤΟ GRAND PRIX

Γενικά: Πολύ καλή διοργάνωση, μερικοί έπαιζαν στα παιχνίδια, άλλοι chat-άρανε στα τραπέζια και κάποιοι άλλοι σούφρωναν... δωρεάν κρουασάν και χυμούς :)

Είδαμε και την Alpha version του Doom 3 και... το πώς πεθαίνεις, κυρίως από τα ζόμπι!

Κάναμε νέους φίλους, ξαναείδαμε παλιούς... Και πήραμε και ωραία mouse pads :)

Τώρα όσον αφορά στα games:

1) FIFA: Δεν αγωνίστηκα και δεν μπορώ να εκφράσω γνώμη, αλλά απ' ό,τι είδα στους τελικούς το κλίμα ήταν σαν να ήμαστε σε κανονικούς αγώνες ποδοσφαίρου (με εξαίρεση τη ρίψη κερμάτων, βεγγαλικών κ.λπ.)!

2) Quake: Δεν καταλάβαινες αν έπαιζαν άνθρωποι ή τέρατα... Οσοι φτάσανε στις τελευταίες φάσεις, έπαιζαν λες και ήταν ένα με το παιχνίδι, η ταχύτητά τους απίστευτη, ο απλός gamer δεν καταλάβαινε πότε προλάβαιναν να αλλάξουν όπλο, να πυροβολήσουν, να πηδήξουν και πάνω απ' όλα να στοχεύσουν!

3) AoM: Guys... Ημουν αποφασισμένος να περάσω στη δεύτερη φάση... και έβγαλα μέχρι και δύο νίκες σερί, αλλά έτυχα με παιδιά που έφτασαν στους τελικούς και...

Η ταχύτητα που έφτιαχναν σπίτια απίστευτη, το mini-map γεμάτο με κόκκινες και μπλε κουκκίδες, ολόκληρες ορδές από Ελληνες και Norse να πολεμάνε, ενώ οι Αιγύπτιοι έλαμψαν διά της απουσίας τους! Στρατηγική και ταχύτητα ήταν τα δύο κλειδιά που χάρισαν τις νίκες...

4) Dungeon Siege: Το outsider στις επιλογές των gamers... Πολλοί παίκτες απλώς συμμετείχαν για διασκέδαση, εξαιτίας της μικρής ζήτησης... Και όμως, από τη φάση των 16 και μετά η στρατηγική που έπρεπε να αναπτύξουν οι παίκτες για να κερδίσουν ήταν κάτι το απρόσμενο γι' αυτό το παιχνίδι! Οσοι το υποτίμησαν έκαναν λάθος και οι μάχες έγιναν στήθος με στήθος...

Γι' αυτό με κέρδισε μάλλον η Βίκυ στη μάχη για να μπούμε στους τέσσερις:)

Next time θα φέρω το δικό μου mouse, πληκτρολόγιο και ακουστικά...

Γιατί πραγματικά αυτό το Grand Prix ήταν για... Game Masters!

Μάρκος "Aeon" Στεφάνου

@ ΕΝΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΤΑΙΡΙΑΣΤΟ ΜΕ ΤΟ "PC MASTER"

... είναι το Zork Nemesis. Μπουντρούμια, μυστικά δόγματα, μαγγανείες και άλλα... περίεργα. Ακριβώς όπως και στα μπουντρούμια του "PC Master"! Λέτε, αν ποτέ κυκλοφορήσει στο "PC Master", οι εκδότες να το patchάρουν ώστε να εμφανίζεται και ο Σαρκ-Σατ; :-D

Cdr_AKiller

@ RUNAWAY - A ROAD ADVENTURE

Τελικά το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει και σε αγγλική έκδοση, από τη GMX Media, στις αρχές του 2003!

Είναι επίσημο πια. Σημερινά νέα:

"GMX Media today announced that it is to publish the blockbuster PC title - Runaway: A Road Adventure"

Δείτε και το site, απ' όπου μπορείτε να κατεβάσετε δύο trailers του παιχνιδιού:
http://www.gmxmedia.net/runaway/

Uagm

χτυλιδιού... τη φάτσα του Κλάδη! Σε τέτοιο μαρτύριο ούτε στα μπουντρούμια του "PC Master" δεν υποβάλλουμε τους συντάκτες...

Οσο για το "PC Master Gold", σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και να είσαι σίγουρος πως σας επιφυλάσσουμε κι άλλες εκπλήξεις στο μέλλον (κάποιες από αυτές... χμ... μάλλον σχετίζονται και με τα .pdf που αναφέρεις, κάποιες άλλες με την εκπομπή που ζητάτε... τέλος πάντων, ας μην πω πολλά - κοντός ψαλμός αλληλούια)!

ΚΕΙΜΕΝΟ;

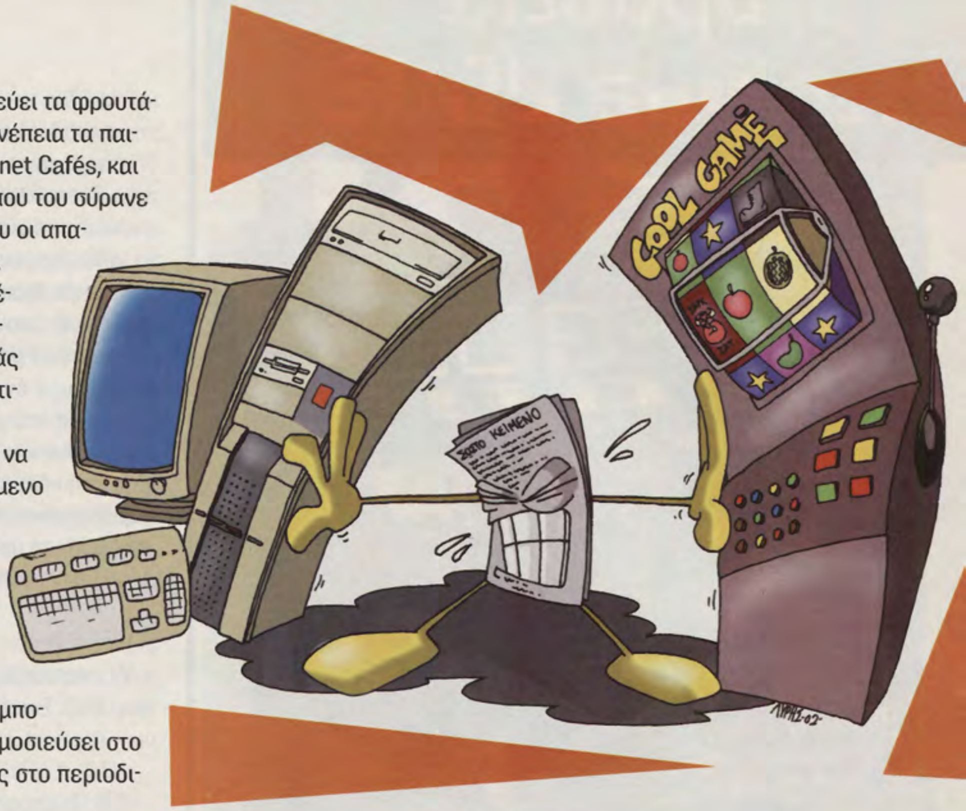
Ντίαρ "PC Master",

Ακούσαμε τόσα και τόσα για τον περιβόητο νόμο 3037, ο οποίος απαγορεύει τα φρουτάκια και κατά συνέπεια τα παιχνίδια στα Internet Cafés, και τα χίλια μύρια που του σύρανε αυτού του νόμου οι απανταχού gamers.

Εχω όμως να θέσω το εξής πρόβλημα προς εσάς και το συμπαθητικό κοινό σας:

Ποιος μπορεί να γράψει ένα κείμενο που να απαγορεύει τα φρουτάκια και όχι τα computer games;

Εάν κάποιος μπορέσει, ας το δημοσιεύσει στο site σας ή εσείς στο περιοδι-



@ PC MASTER GOLD

"PC Master Gold" = ΤΕΛΕΙΟ!!! Στη βιβλιοθήκη με τα περιοδικά έχω πρώτο το SUPER PIXEL 1988, θα βάλω δίπλα του και το PC MASTER GOLD + 2 (ΔΥΟ) DVDs!!!! Τρομερό...

Οσο για 2 CDs σε κάθε "PC Master" είναι πολύ καλό, ελπίζω μόνο τα games να είναι καλά, όπως το UNREAL TOURNAMENT — PC MASTER for EVER, να μας έδιναν και όλα τα PIXEL σε .pdf θα ήταν όνειρο...

Galaxy

Ειδικά το "PC Master Gold", πιστεύω ότι θα είναι τρομερά ενδιαφέρον τεύχος. Και από τη στιγμή που θα συνοδεύεται από το Schizm, παιχνίδι ηλικίας μόλις ενός έτους και μάλιστα σε 2 DVDs, δεν νομίζω ότι χρειάζεται να πούμε κάτι άλλο.

Ακόμα απορώ πώς τα κατάφεραν!:)

Για το "απλό" PC Master, η ιδέα των 2 CDs μου φαίνεται απολύτως λογική, άλλωστε και παλαιότερα το περιοδικό πρόσφερε 2 CDs, αλλά προφανώς για λόγους αύξησης τιμής του χαρτιού, κόπηκε το ένα.

Sephir

@ DOOM ΣΕ NOKIA 7650!

Ναι, δεν είναι πλάκα. Το παιχνίδι δεν υπάρχει στο κινητό, αλλά κάποιοι το έχουν έτοιμο.

http://www.wildpalm.co.uk/Doom7650.html

Απ' όσο κατάλαβα, αυτοί διαθέτουν το παιχνίδι σε αρχεία κι εσείς με κάποιον τρόπο τα μεταφέρετε στο κινητό. Πάντως, αν είχα το κινητό, θα το κατέβαζα με τη μία!

Rascob

@ NO PC MASTER? NO PARTY!

Ενα όμορφο από τον Boeing:



BOEING! What a surprise!



No... no PC Master? No party!



Γκντουπ!



Χωρίς σχόλια...

κό σας. Στο κοινό σας υπάρχουν πολλοί νομικοί, οι οποίοι θα μπορέσουν να δώσουν κάποια λύση. Γιατί καλά είναι να φωνάζουμε για τα προβλήματα, αλλά πρέπει να προτείνουμε και λύσεις. Εγώ και οι φίλοι μου, όσο και να προσπαθήσαμε, δεν μπορέσαμε να συντάξουμε ένα σωστό κείμενο που να απαγορεύει τα φρουτάκια και όχι τα PC games ή κάτι άλλο, παντού παραθυράκια!!!! :)

Keep up the good work!
Platon_the_wise.
igints@uth.gr

Y.Γ.: Ας ενηλικιωθεί το CD να γίνει DVD. Επιτέλους, τόσα χρόνια πέρασαν! :)

Φίλε μας,

Θα μας επιτρέψεις να μην πέσουμε στην παγίδα να παραστήσουμε τους νομικούς ή τους νομοθέτες. Ωστόσο, από αυτούς που επέλεξαν ελεύθερα στη ζωή τους κάτι τέτοιο (δεν φαντάζομαι να έβαλε κανείς ένα μαχαίρι στο λαιμό κάποιου και να του είπε "αν δεν γίνεις βουλευτής, θα σου κόψω το λαρύγγι") περιμένουμε να κάνουν σωστά τη δουλειά που διάλεξαν. Εμείς κάνουμε μια άλλη δουλειά, μέρος της οποίας είναι η άσκηση κριτικής στους προαναφερθέντες, όταν και όπου χρειάζεται. Και εδώ παραχρειαζόταν. Καταλήγοντας, λοιπόν: ναι, όχι μόνο ζητάμε, αλλά ΑΠΑΙΤΟΥΜΕ από όσους θέλησαν να γίνουν βουλευτές (και τους χρυσοπληρώνουμε, μην ξεχνιόμαστε), να ψηφίζουν ΣΩΣΤΟΥΣ νόμους. Οσοι δεν μπορούν ή τα βρίσκουν σκούρα, πίσω στα επαγγέλματα που σπούδασαν και γρήγορα!

Οσο για τη λύση που ζητάς, είναι απλή: κατάργηση του νόμου και διάλογος με όλες τις εμπλεκόμενες πλευρές ώστε να βρεθεί η λύση που αφ' ενός θα καταπολεμά τον τζόγο, αφ' ετέρου δεν θα προκαλεί παρενέργειες. Αν υπάρχει θέληση, όλα μπορούν να γίνουν...

MANUALS & CHEATS

Dear "PCM",

Είμαι εδώ και κάνα δυο χρόνια αναγνώστης του περιοδικού και είναι η πρώτη φορά που σας γράφω γράμμα. Δεν πρόκειται να αναφερθώ καν στα κλασικά "τι καλή δουλειά που κάνετε" κ.λπ., όχι επειδή είναι χιλιοειπωμένα (όπως θα περίμεναν το 99% όσων διαβάσουν αυτό το γράμμα να ακούσουν), αλλά γιατί πολύ απλά δεν έχω τέτοια άποψη (εν μέρει τουλάχιστον). Με αυτό εδώ το γράμμα έχω σκοπό να θίξω τα κακά σημεία κι όχι να εξυμνήσω τα καλά.

Θέμα πρώτο: Μα καλά, τι έχουν πάθει όλοι και προσπαθούν να θάψουν τις εταιρείες παιχνιδιών με κάθε τρόπο; Και δεν μιλάω για κάποιους αναγνώστες που στηρίζουν την άποψή τους σε βάσιμα επιχειρήματα, αλλά σε κάποιους που με αυτά που λένε με κάνουν να πιστεύω πως δεν έχουν πιάσει αυθεντικό παιχνίδι στη ζωή τους! Ακουσα χαρακτηριστικά κάποιον να λέει πως όλο και λιγότερα παιχνίδια κυκλοφορούν με manual! Δηλαδή δουλευόμαστε και μεταξύ μας; Ας μου βρει κανείς 5 παιχνίδια μεγάλων εταιρειών (κι όχι ερασιτεχνών ή κάτι τέτοιο) που να μην έχουν manual κι εγώ θα σταματήσω να παίζω AoM και BF1942 για έναν μήνα (:P)! Κάποιος επίσης είπε πως τα manuals των περισσότερων παιχνιδιών λένε ό,τι και το ReadMe... Ε, εδώ είναι που τρελάθηκα τελείως. Πώς είναι δυνατόν να συγκρίνει κανείς ένα αρχείο που περιέχει μόνο Install Guide και Troubleshooting (άντε και κάνα κατάλογο με hotkeys) με ένα βιβλιαράκι που σίγουρα δεν είναι 50, 100 ή και 200 σελί-

δες όπως παλαιότερα, αλλά, όπως και να το κάνουμε, λέει ΠΟΛΥ περισσότερα από τα προαναφερθέντα. Αλήθεια, ξέρει ο εν λόγω κύριος ότι κάποια αυθεντικά παιχνίδια (λ.χ. BF1942) περιέχουν στη θήκη και ξεχωριστό βιβλιαράκι που γράφει ό,τι και το ReadMe και πιο αναλυτικά μάλιστα ή αφιερώνουν κάποιες σελίδες του manual γι' αυτό;

Θέμα δεύτερο: Πρόσφατα είδα στο περιοδικό το γράμμα του SICKNESS περί cheats στα on-line games. Αυτό που με ενόχλησε δεν ήταν η άποψή του επί του θέματος (αντιθέτως τον συγχαίρω που βρήκε τη "μαγκιά" να πάει κόντρα στο ρεύμα και να εκφράσει μια άκρως αντίθετη γνώμη από αυτή των πολλών), αλλά η δική σας αντίδραση. Πόσες φορές δεν σας έχω δει να λέτε πόσο κακό κάνουν τα cheats στα multiplayer κομμάτια των παιχνιδιών και τώρα που βρέθηκε ένας να πει το αντίθετο, κατευθείαν άρχισαν τα σχόλια περί αυστηρών admins και τα ρέστα.

Τώρα τι να καταλάβει ο άλλος; Ποια είναι η άποψη η δική σας; Είπαμε αναγνώστες αλλά όχι κι έτσι. Πιστέψτε με, αυτή η στάση "τά 'χω καλά με όλους" δεν αρέσει σε κανέναν. Εχω παρατηρήσει αρκετές φορές τέτοια περιστατικά και τις περισσότερες φορές έγινε το ίδιο πράγμα. Τώρα θα μου πείτε, και τότε με την demoscene ή όταν έγινε εκείνο το θέμα με τα FPS της Matrox του κυρίου Τσουρινάκη κ.λπ.; Αυτά είναι απλώς οι εξαιρέσεις που επιβεβαιώνουν τον κανόνα (ή έτσι θέλω να τις βλέπω εγώ τουλάχιστον), συν του ότι τότε οι "επιθέσεις" (ελπίζω να μην παρεξηγηθεί ο όρος) ήταν ανοιχτές.

Θα μπορούσα να περάσω ώρες ακόμα γράφοντας και για άλλα θέματα, αλλά προς το παρόν θα αρκεστώ με αυτά. Πιστεύω πως το γράμμα θα δημοσιευθεί, διότι είμαι σχεδόν σίγουρος ότι τουλάχιστον την κριτική έχετε το κουράγιο να τη δεχθείτε. Παρακαλώ μη με κάνετε να γίνω αρνητικός και σε αυτό το θέμα. Πολύ λυπάμαι, αλλά ένα όμορφο look δεν είναι ποτέ αρκετό.

Υ.Γ.: Σόρι αν ήμουν περισσότερο επιθετικός από όσο έπρεπε, αλλά το γράμμα δεν αποσκοπεί στο να προσβάλλει κάποιον από το team του περιοδικού.

Elevator ή VegaRay
elevator13@hotmail.com

Φίλε μας,

Για τα manuals το πρόβλημα είναι υπαρκτό, είτε έχουν μικρύνει απελπιστικά σε μέγεθος είτε προσφέρονται σε .pdf κι όχι σε χαρτί. Το θέμα είναι βέβαια γενικότερο και αφορά στο συνεχιζόμενο έλλειμμα προστιθέμενης αξίας στα παιχνίδια που αγοράζουμε: Ξεκινήσαμε με πολυσέλιδα manuals, αφίσες, χάρτες, καλούδια, κασετούλες κι ένα σωρό ωραία πραγματάκια και καταλήξαμε σε μία DVD θήκη (πολλές φορές κακοφτιαγμένη - για να βγάλεις το CD σού βγαίνει πρώτα... η ψυχή), ένα εγχειρίδιο που θυμίζει διαφημιστικό φυλλάδιο ή φέιγ-βολάν και... that's all folks!

Σχετικά με το θέμα των cheats, θα διαβάσεις αναλυτική απάντηση στη στήλη "FANzine" αυτού του τεύχους. Για να μην επιβεβαιώσω, πάντως, αυτό που γράφεις ότι "θέλω πάντα να τα έχω καλά με όλους", διαφωνώ κάθετα με αυτά που γράφεις! Εντάξει, πλάκα κάνω, η αλήθεια είναι πως διαφωνώ διαγώνια και θέτω τον εξής προβληματισμό: Εάν σε έναν server του Counter-Strike μπαίνουν 100.000 νοματαίοι, από τους οποίους οι 99.999 είναι cheaters, ο server είναι κατά

Αγγελίες

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας!

Προσοχή: *Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.*

Software

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** 20 παιχνίδια για PC μόνο 50 ευρώ. Επίσης πωλούνται 15 παιχνίδια για PSX στην τιμή των 30,00 ευρώ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος Αναγνωστόπουλος
Τηλέφωνο: 210 6013558

✦ **ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ** παιχνίδια για PCs και mp3 albums 10,00 ευρώ το ένα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Τηλέφωνο: 6936 253560
e-mail: mitsf23@hotmail.com

Hardware

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** Creative GeForce Annihilator Pro και 32MB DDR memory προς 50,00 ευρώ. Παράδοση σε Αθήνα-Θεσσαλονίκη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρης Ψιαχούλιας
Τηλέφωνο: 6976 431910
e-mail: kritikos95@hotmail.com

✦ **ΠΩΛΕΙΤΑΙ** κάρτα αποκωδικοποίησης. Στο κουτί της με τηλεχειριστήριο, drivers, 70σέλιδο manual, DVD ταινίες, πολυκαλώδιο με απεικόνιση σε δύο οθόνες, διάφορα καλώδια, extras και συσκευή υπέρυθρων. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σεραφείμ Γάκος
Τηλέφωνο: 6973 633975 (Καρδίτσα)

✦ **Πωλείται** ATHLON XP 1800+ με ψύκτρα AMD recommended και κουτί με τροφοδοτικό 300W. Τιμή συζητήσιμη.
Πληροφορίες: 6973 062964 Γιώργος

Διάφορα

✦ **ΠΡΟΣΦΕΡΕΤΑΙ** σχεδίαση και τεχνική υποστήριξη ηλεκτρονικών υπολογιστών. Εργασίες κατ' οίκον. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ευγένιος Κυπριάνης
Τηλέφωνο: 210 9373580, 6944 717420

τη γνώμη σου επιτυχημένος ή αποτυχημένος; Και ο admin πρέπει να banάρει τα 99.999 κακοποιά στοιχεία ή όχι;

ΜΙΑ ΕΠΙΣΤΟΛΗ... ΑΠΟΓΝΩΣΗΣ ΚΙ ΕΛΠΙΔΑΣ!

Μισητό "PC Master",

Καλά μια πλάκα έκανα, μη βαράτε όλοι μαζί! Κατ' αρχάς, συγχαρητήρια για τη μέχρι αηδίας απαίσια ύλη της φρικτής αυτής φυλλάδας που θέλει να αυτοαποκαλείται "περιοδικό". Ας περάσω όμως στο βαθύτερο νόημα που εσωκλείει (!!) αυτή η επιστολή απόγνωσης κι ελπίδας για χιλιάδες χιλιάδων, δισεκατομμύρια δισεκατομμυρίων gamers ανά την υφήλιο (καλά, σταματήστε να κοπανάτε, επιτέλους).

1. Πρώτα απ' όλα, θα ήθελα να προτείνω να κάνετε review στα παιχνίδια (ξέρετε, αυτά τα κυκλικά πράγματα με μια τρύπα στη μέση που δείχνουν κάτι διάβολους απέξω) μόλις κυκλοφορούν, κι όχι δύο, τρεις, τέσσερις, πέντε κ.λπ. μήνες μετά, γιατί κάπως χάνεται η αξία. Με λίγο περισσότερο μαστίγωμα όλα γίνονται (υπόκοσμο γέλιο). Τι, δεν άκουσα; Είπατε κάτι; Δεν μπορώ, δεν προλαβαίνω και τέτοια; Δεν ακούω τίποτα (κυριολεκτικά - έχω βάλει ωτασπίδες).

2. Επίσης, ήθελα να εκφράσω το παράπονό μου για τις θήκες τύπου DVD. Σου βάζει το manual στο CD και σου λέει άντε εκτύπωσέ το. Κι αν έχει πάνω από ένα CD, τα πετάει μέσα σε πλαστικές θήκες. Ωστόσο, υπάρχουν εξαιρέσεις (βλ. Morrowind).

3. Οταν βάλετε DVD στο περιοδικό (αμήν και πότε), θα πρότεινα να βάζετε demos των παιχνιδιών που γίνονται review στο δισκάκι του ίδιου τεύχους για να είναι πλήρεις οι αναγνώστες και να μην ψάχνουν σε παλιά ή επόμενα τεύχη. Επίσης, καλό θα ήταν να έχετε cheats όλων των παιχνιδιών που υπάρχουν σε κάθε τεύχος.

4. Προχθές, όπως καθόμουν και διάβαζα "PC Master", μου ήρθε ξαφνικά μια φοβερή ιδέα που νομίζω πως θα αρέσει σε πολλούς από τους αναγνώστες: να υπάρχει σε κάθε τεύχος μία αφίσα ενός από τα παιχνίδια σε μέγεθος δύο σελίδων. Θα ήταν μια πολύ ενδιαφέρουσα πρωτοτυπία.

5. Κάποιες στήλες, κατά την ταπεινή άποψή μου, δεν ενδιαφέρουν τους περισσότερους αναγνώστες και πιάνουν πολύ χώρο (ονόματα δεν αναφέρουμε, υπολήψεις δεν θίγουμε), αλλά η στήλη "Utopia" είναι (χεχεχε το είπα). Θα μπορούσατε να τις αφιερώσετε σε κάτι πιο σχετικό με το γενικό concept του περιοδικού (όπως στα reviews).

Αυτά τα πολλά (whisper mode on: χαίρομαι που σας βασάνισα κι εγώ λιγάκι). Ελπίζω να διαβάσετε το e-mail και να μην το στείλετε με τη μία (τουλάχιστον) στον κάδο ανακύκλωσης.

Υ.Γ. 1: Ποιος γράφει τη στήλη "Μεταξύ μας";
Υ.Γ. 2: Τι απέγινε ο pioneer;

Shut down, που λέει κι ο Παναγιώτης.
Unscrupulous
unscrupulous@hotpop.com

Φίλε μας,

It's your lucky day: Στο τέλος αυτής της απάντησης θα σου αποκαλύψουμε ποιος γράφει τη στήλη "Μεταξύ μας"! Μέχρι τότε, περνάμε στα υπόλοιπα:

1. Τα περισσότερα γίνονται στην ώρα τους, υπάρχουν όμως μήνες που δεν μπορούμε να τα χωρέσουμε όλα σε ένα τεύχος και αναγκαστικά κάποια... διαβολάκια μετατίθενται για τον επόμενο μήνα.
2. Yeap, κι εμείς μαζί σου.
3. Αν υπάρχουν εκείνη τη στιγμή διαθέσιμα, πολύ ευχαρίστως.
4. Υπάρχει ένας ασφαλής τρόπος για να σταματήσουν να σου έρχονται τέτοιες ιδέες: Διάβαζε "PC Master" όρθιος!
5. Το ερωτηματολόγιο είναι ο υπέρτατος κριτής των πάντων.

Υ.Γ.: Ο pioneer δεν συνεργάζεται πλέον με το περιοδικό. Οσο για το "Μεταξύ μας" (ναι, ήγγικεν η ώρα), το γράφει... (έτοιμος; Σίγουρα θα αντέξεις;) ο master!

DIE ANOTHER DAY

Ο φίλτατος James επανέρχεται πιο δυναμικός από ποτέ, γιορτάζοντας ταυτόχρονα τα 40 χρόνια του ή τα 20, όπως το δει κανείς...

από το team του Cinemascope.gr
www.cinemascope.gr

ΕΙΔΟΣ Περιπέτεια
ΣΚΗΝΟΘΕΣΙΑ Lee Tamahori
ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ Pierce Brosnan, Halle Berry, Toby Stephens, Rick Yune, Samantha Bond, John Cleese, Judi Dench, Will Yun Lee
ΠΑΡΑΓΩΓΗ Metro-Goldwyn-Mayer
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ Παρασκευή 3 Ιανουαρίου 2003

Είναι ένας από τους πιο δημοφιλείς χαρακτήρες της ιστορίας του κινηματογράφου. Ποτέ δεν αποτυγχάνει να πιάσει τον κακό, ενώ κάνει μια δύσκολη δραπέτευση να φαίνεται τόσο απλή υπόθεση όσο και η κατάκτηση "δύσκολων" υπάρξεων. Σκοτώνει πίνοντας μία βότκα μαρτίνι (shaken, not stirred) και το όνομά του (και καλά μέχρι τώρα δεν το καταλάβατε) είναι Bond, James Bond... Ο γνωστός μυστικός πράκτορας επανέρχεται για 20ή φορά στη μεγάλη οθόνη στο θυελλώδες "Die Another Day"!

Ο Bond (Pierce Brosnan) αιχμαλωτίζεται κατά τη διάρκεια μιας μυστικής αποστολής στη Νότια Κορέα που σκοπό είχε τη διερεύνηση της διακίνησης όπλων από το συνταγματάρχη Moon (Will Yun Lee). Ύστερα από μήνες επιστρέφει στην Αγγλία, όπου βρίσκει μια εχθρική Μ (Judi Dench), η οποία πιστεύει ότι ο Bond έχει αποκαλύψει ζωτικής σημασίας πληροφορίες κατά τη διάρκεια της φυλάκισής του. Για να μπορέσει να "καθαρίσει" το όνομά του, ακολουθεί τα ίχνη του τρομοκράτη Zao (Rick Yune). Η αποστολή του τον οδηγεί στην Κούβα, όπου θα συναντήσει μια άλλη κυβερνητική πράκτορα, την Jinx (Halle Berry). Οι δυο τους θα βρουν στοιχεία που θα τους οδηγήσουν στον Gustav Graves (Toby Stephens), ένα πολιτικά και οικονομικά ισχυρό άτομο, που έγινε πρόσφατα πλούσιος χάρη στα διαμάντια που ανακάλυψε στην Ισλανδία. Ποιο είναι άραγε το διαστημικό project Ikarus που ετοιμάζει ο Gustav και πώς ο Bond θα καταφέρει για ακόμη μία φορά να σώσει τον κόσμο;

Το πρώτο που γίνεται φανερό είναι ότι ο σκηνοθέτης Lee Tamahori "επανεφευρίσκει" τον Bond με τον ίδιο τρόπο που το "Goldeneye" τον... ξανάφερε στη ζωή μετά από χρόνια. Το "Die Another Day" είναι μία από τις καλύτερες ταινίες του μυστικού πράκτορα και σαφώς η καλύτερη με πρωταγωνιστή τον Pierce Brosnan. Ο σκηνοθέτης καταφέρνει να μας δώσει μια ιστορία που οδηγείται πολύ περισσότερο από τους χαρακτήρες της, έχει πολλά πρωτότυπα σημεία που σπάνε τη γνωστή φόρμουλα, χωρίς όμως να ξεφεύγουν από τα αναγνωρίσιμα πλαίσιά της. Η μουσική της ταινίας δένει άψογα με όλες τις τοποθεσίες, ακόμα και στην Κούβα, ενώ το τραγούδι της Madonna, αν και όχι τόσο κατάλληλο για τη σειρά, συνδυάζεται πολύ καλύτερα απ' ό,τι θα μπορούσατε να φανταστείτε με τους τίτλους αρχής.

Σίγουρα η σειρά των ταινιών του Bond έχει δεχτεί επικρίσεις κάθε είδους. Δεν πρέπει να ξεχνάμε όμως ότι αυτό που βλέπουμε έχει σκοπό να μας διασκεδάσει. Ξέρουμε εξαρχής ότι θα δούμε σκηνές δράσης στα όρια του μη εφικτού. Τελικά οι ταινίες του Bond, σε αντίθεση με άλλες παρόμοιες ταινίες, έχουν δύο στοιχεία, στα οποία οι άλλοι πάντα αποτυγχάνουν: στυλ και ουσία.



COMING SOON

DAREDEVIL

Παραγωγή: 20th Century Fox
Εκτιμώμενη ημερομηνία κυκλοφορίας στην Ελλάδα: 21.03.03

Βασισμένη στη σειρά κόμιξ της Marvel, η οποία ξεκίνησε από το 1964, η ταινία διηγείται την ιστορία του δικηγόρου Matt Murdock, ο οποίος τυφλώθηκε χτυπημένος από ένα περίεργο ραδιενεργό ισότοπο. Οι άλλες τέσσερις αισθήσεις του όμως λειτουργούν άψογα, δίνοντάς του μια ικανότητα "ραντάρ" την οποία κρατάει μυστική. Την ημέρα ο Murdock εμφανίζεται ως καταπιεσμένος, ενώ τη νύχτα είναι ο Daredevil, ένας μασκοφόρος προστάτης, ένας αμείλικτος εκδικητής.

Σκηνοθετημένο από τον Mark Steven Johnson, με ένα μέτριο σχετικά budget 75 εκατομμυρίων δολαρίων και έχοντας ως πρωταγωνιστές τον Ben Affleck, την Jennifer Garner, τον Michael Clarke Duncan και έναν αγνώριστο Colin Farrell, η ταινία θα προσπαθήσει να ξεχωρίσει ανάμεσα στο μπαράζ υπερηρώων που παρατηρείται τα τελευταία χρόνια. Το εντυπωσιακό trailer προϊδεάζει για μια ατμοσφαιρική περιπέτεια, με εκπληκτικές ακροβατικές σκηνές, ενώ θα είναι ενδιαφέρον να δούμε επί οθόνης τον κόσμο που "βλέπει" ο Daredevil.



X2

Παραγωγή: 20th Century Fox
Εκτιμώμενη ημερομηνία κυκλοφορίας στην Ελλάδα: 03.05.03

Οι μεταλλαγμένοι συνεχίζουν τις προσπάθειές τους για επιβίωση απέναντι στη φοβισμένη και εκδικητική κοινωνία. Το νέο κύμα κατά των μεταλλαγμένων οδηγείται αυτή τη φορά από τον William Stryker, ο οποίος φημολογείται ότι έκανε πειράματα πάνω τους. Και εδώ αρχίζει το ενδιαφέρον της υπόθεσης, καθώς τα πειράματα αυτά συνδέονται με κάποιον τρόπο με το παρελθόν του Wolverine. Ο Stryker χτυπάει το αρχηγείο των X-Men, ενώ ο Magneto καταφέρνει να αποδράσει από την πλαστική φυλακή του.



Ο σκηνοθέτης των "The Usual Suspects", "Apt Pupil" και του πρώτου "X-Men, Bryan Singer" επιστρέφει έχοντας αυτή τη φορά στη διάθεσή του μεγαλύτερο budget, πέρα από το εκπληκτικό κάστ που αποτελείται από τους Patrick Stewart, Ian McKellen, Famke Janssen, James Marsden, Hugh Jackman, Halle Berry, Anne Paquin και Rebecca Romijn-Stamos.

THE MATRIX RELOADED

Παραγωγή: Warner Bros.
Εκτιμώμενη ημερομηνία κυκλοφορίας στην Ελλάδα: 30.05.03

Τα γεγονότα εξελίσσονται χρονολογικά 6 μήνες ύστερα από αυτά της πρώτης ταινίας. Ο Neo, ο Morpheus, η Trinity και τα υπόλοιπα μέλη της "επανάστασης" συνεχίζουν τη μάχη τους απέναντι στις μηχανές που έχουν σκλαβώσει το ανθρώπινο είδος. Όλο και περισσότεροι άνθρωποι πλέον βγαίνουν από το Matrix και φυγαδεύονται στον πραγματικό κόσμο. Καθώς ο αριθμός τους μεγαλώνει, η μάχη μεταφέρεται στη Zione, την τελευταία αληθινή πόλη, η οποία αποτελεί το κέντρο της ανθρώπινης αντίστασης. Παράλληλα, ο Neo αρχίζει και μαθαίνει περισσότερα για τις ικανότητές του, όπως το ότι μπορεί να διαβάζει τον κώδικα του Matrix.

Ο παραγωγός Joel Silver ανέφερε μάλιστα ότι τα δύο επικείμενα sequels (η τρίτη ταινία, "The Matrix Revolutions", θα κάνει πρεμιέρα στις ΗΠΑ τον Νοέμβριο του 2003, έξι μήνες μετά τη δεύτερη) θα πρέπει να υπολογίζονται σαν μία μεγάλη ταινία, κομμένη στα δύο. Με αυτό αφήνει να υπονοηθεί ότι στο τέλος του Matrix Reloaded θα έχουμε ένα μεγάλο cliffhanger, γεγονός που θα κορυφώσει την αγωνία και την προσμονή για το τρίτο επεισόδιο της σειράς.

Στο ρόλο της Zee θα δούμε τη Nona M. Gaye, αντί της Aaliyah, η οποία σκοτώθηκε σε αεροπορικό δυστύχημα στις 25 Αυγούστου του 2001. Ανάμεσα στα νέα μέλη του κάστ είναι και η Monica Bellucci στο ρόλο της Persephone. PC



Ειδήσεις

Ο νεαρός ρεπόρτερ Τεντέν, που έχει γυρίσει όλο τον κόσμο τόσο με τις περιπέτειές του όσο και με τα κόμιξ άλμπουμ του, είναι έτοιμος να περάσει στη μεγάλη οθόνη δημιουργώντας ένα νέο, μεγάλο και πιθανότατα πολύ επιτυχημένο franchise για το σκηνοθέτη των "Indiana Jones" και "Minority Report" Steven Spielberg. Δημιουργημένος το 1929 από την πένα του Βέλγου Georges Remi, γνωστός περισσότερο με το ψευδώνυμο Herge, ο Τεντέν δεν είναι ιδιαίτερα γνωστός στις ΗΠΑ, εν αντιθέσει με άλλες χώρες, κυρίως ευρωπαϊκές, όπου επί σειρά ετών τα άλμπουμ του σημείωναν πολύ μεγάλη επιτυχία. Ο Spielberg μαζί με τη φίλη και παραγωγό Kathleen Kennedy βρίσκονται αυτή τη στιγμή σε διαπραγματεύσεις με τον Nick Rodwell, ο οποίος κατέχει επί του παρόντος τα δικαιώματα του ήρωα.

Κουπόνια

PCmaster ΚΟΥΠΟΝΙ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ — 12 τεύχη

Στη συνδρομή περιλαμβάνεται έκπτωση 10% για τον ιδιώτη και 20% για τον φοιτητή

❑ ΙΔΙΩΤΕΣ-ΕΤΑΙΡΕΙΕΣ € 70,00 ❑ ΚΥΠΡΟΣ-ΕΥΡΩΠΗ € 130,00 ❑ ΛΟΙΠΕΣ ΧΩΡΕΣ € 160,00 ❑ ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ ΣΥΝΔΡΟΜΗ € 58,00 ΑΡ. ΔΕΛΤ. ΦΟΙΤ. ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ ____________

ΟΝΟΜ/ΜΟ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΗ ____________ E-MAIL ____________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________ Τ.Κ. ____________ ΠΟΛΗ ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

❑ Εμβασμα: Αριθμός λογαριασμού τράπεζας Πίστεως: 01414900232000897 προς COMPUPRESS A.E.

❑ ταχ. επιταγή Νο ____________ ❑ τραπεζική επιταγή Νο ____________

Χρεώστε την πιστωτική κάρτα μου ❑ VISA ❑ MASTERCARD ❑ EUROCARD ❑ DINERS ΥΠΟΓΡΑΦΗ ____________

ΑΡ. ΚΑΡΤΑΣ ____________ ΗΜ. ΛΗΞΗΣ ____________

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Το ποσό της συνδρομής αποστέλλεται στην ίδια διεύθυνση. Τα ταχυδρομικά τέλη αποστολής επιβαρύνουν το περιοδικό.

PCmaster ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 210 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

Επιθυμώ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 6,50 ΕΥΡΩ ΣΥΝΟΛΟ ΕΥΡΩ..........

PCmaster ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 210 9216847 ή ταχυδρομήστε τη στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....


ΣΤΟΥ HITMAN ΤΗΝ ΟΛΟΜΑΥΡΗ ΡΑΧΗ
ΣΚΙΤΣΟ-ΣΕΝΑΡΙΟ
Ι. ΚΟΜΙΩΤΗΣ
ΑΚΟΥΣ ΕΚΕΙ, ΝΑ ΜΕ ΔΙΩΞΟΥΝ ΑΠΟ ΤΟ PC-MASTER ΕΠΕΙΔΗ ΕΠΙΤΕΘΗΚΑ ΣΤΟΝ ΚΡΑΤΣΑ. ΘΑ ΤΟΥΣ ΔΕΙΞΩ ΟΜΩΣ ΕΓΩ. HITMAN ΘΑ ΤΟΥΣ ΤΟ ΚΑΝΩ ΕΚΕΙ ΜΕΣΑ ... ΑΝΤΕ ΕΒΙΒΑ.
ΜΠΑΜ
ΧΙΚ
ΕΒΙΒΑ
ΠΕΤΡΟ ΣΕ ΙΚΕΤΕΥΩ ΜΗΝ ΤΟ ΚΑΝΕΙΣ
ΒΗΜΑ 1ο: ΚΕΦΑΛΙ ΓΛΟΜΠΟΣ
ΒΗΜΑ 2ο: ΚΟΣΤΟΥΜΙ ΑΠΟ ΚΗΔΕΙΑ ΠΑΠΠΟΥ
Ο ΓΙΟΥΛ ΜΠΡΥΝΕΡ
Ο ΚΟΤΖΑΚ
ΒΗΜΑ 3ο: ΤΟ "ΒΙΟΛΙ"
ΧΕ ΧΕ
ΤΟ "ΒΙΟΛΙ"
ΑΞΙΟΤΙΜΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ ΚΑΙ ΓΕΝΙΚΟΣ ΔΕΡΒΕΝΑΓΑΣ
ΚΡΑΤΣΑ
ΤΟΚ ΤΟΚ
ΕΣΥ;
ΕΧΩ ΕΔΩ ΚΑΤΙ ΓΙΑ ΣΑΣ, ΚΥΡΙΕ ΚΡΑΤΣΑ
ΤΟ "ΒΙΟΛΙ"
ΟΧΙ ΑΥΤΟ! ΟΤΙ-ΔΗΠΟΤΕ ΕΚΤΟΣ ΑΠΟ ΑΥΤΟ
ΜΗ!
ΣΤΑΜΑΤΑ!
3 ΩΡΕΣ ΚΛΑΣΙΚΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ
ΟΧΙ, ΣΕ ΠΑΡΑΚΑΛΩ. ΘΑ ΣΕ ΞΑΝΑΠΑΡΩ ΣΤΟ PC-MASTER ΑΛΛΑ ΣΤΑΜΑΤΑ ... ΣΕ ΙΚΕΤΕΥΩ
ΟΧΙ ΑΛΛΟ ΚΑΡΒΟΥΝΟ!
ΤΕΛΟΣ


ΠΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ
ΤΟΥ:
ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ Ι. ΛΥΡΗ
markador@mailcity.com
ΜΕΤΑ ΤΟ GRAND PRIX
HOTEL
ΤΕΛΕΙΩΣΕ ΚΑΙ ΑΥΤΟ ΤΟ GRAND PRIX, ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΟΥ PC MASTER ΤΑ ΜΑΖΕΥΟΥΝ, ΤΟΥ ΧΡΟΝΟΥ ΠΑΛΙ...
FRAGILE
THIS SIDE UP
GRAND PRIX 2002
HOTEL AMALIA
ΠΑΝΤΩΣ ΕΙΝΑΙ ΠΟΛΥ ΩΡΑΙΟ HAPPENING, ΠΑΡΟΥΣΙΑΖΟΥΝ ΟΛΗ ΤΗΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΤΟΥΣ, ΚΑΝΟΥΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥΣ ΜΕ ΠΛΟΥΣΙΑ ΔΩΡΑ ΚΑΙ ΓΕΝΙΚΑ ΕΙΝΑΙ ΕΝΑ ΦΟΒΕΡΟ HI-TECH ΠΑΡΤΥ!
ADVERTISEMENT
AMALIA HOTEL
ΜΟΥΛΑΡΩΣΕ ΤΟ ΑΤΙΜΟ ΚΑΙ ΔΕΝ ΛΕΕΙ ΝΑ ΠΑΡΕΙ ΤΑ ΠΟΔΙΑ ΤΟΥ !
ΑΥΤΟ ΟΜΩΣ ΠΟΥ ΔΕΝ ΚΑΤΑΛΑΒΑ...
ΤΙ ΤΑ ΗΘΕΛΑΝ ΤΑ ΓΑΪΔΟΥΡΙΑ ;
DUNGEON SIEGE
SHUT DOWN